EN LA RUTA DIGITAL

Cultura, convergencia tecnológica y acceso

Secretaría de Cultura de la Nación.
En la ruta digital: cultura, convergencia tecnológica y acceso . - 1a ed. - Buenos Aires: Secretaría de Cultura de la Presidencia de la Nación, 2012.
160 p. ; 28x20 cm.

ISBN 978-987-9161-94-4

1. Cultura. 2. Tecnologías de la Comunicación y la Información. I. Título.
CDD 303.483

AUTORIDADES

Presidenta de la Nación:
Cristina Fernández de Kirchner

Secretario de Cultura de la Nación:
Jorge Coscia

Subsecretaria de Políticas Socioculturales:
Alejandra Blanco

Subsecretaria de Gestión Cultural:
Marcela Cardillo

Jefe de Gabinete:
Fabián Blanco

Director Nacional de Industrias Culturales:
Rodolfo Hamawi

Equipo de trabajo

Producción: **Gabriel D. Lerman**
Diseño: **Ayar Sava**
Traducción del portugués: **Fernando Bercovich**
Corrección: **Eduardo Bisso**
Asistente: **Manuel Rodríguez**

Se agradece la colaboración de Gabriel Diner, Adrián D'Amore y Nicolás Sticotti.

ISBN 978-987-9161-94-4

ÍNDICE

PRÓLOGO

Somos contemporáneos de una formidable transformación en las formas de producción y distribución de contenidos culturales. Día a día se multiplican los dispositivos, los programas y las formas de conectividad. Quizás, en términos de cultura y comunicación, la consumación de la "era de la técnica" tenga un nombre: *Internet*. Desde los lejanos tiempos de los tipos móviles de Gutemberg, la tecnología ha condicionado y moldeado las formas en que la creatividad humana llegó de unos a otros. Lo único se transformó en múltiple. Y la posibilidad de llegar a lo múltiple fue transformando esas creaciones particulares.

La era digital multiplicó exponencialmente la posibilidad de grabar y distribuir sonidos e imágenes. Nunca como en estas últimas décadas la tecnología jugó un papel tan preponderante en las formas de intercambio de los bienes simbólicos.

Todos estos saltos tecnológicos generaron polémicas —muchas no saldadas aún—, entre derechos y usos, entre lo regional y lo global, lo público y lo privado, los centros de poder y sus periferias.

Cualquier discusión política acerca del rol de las nuevas tecnologías supone analizar el rol del Estado en la producción y distribución de estas creaciones culturales. Es sabido que las tecnologías avanzan más rápido que las políticas; pero también es cierto que sin la participación estatal esos desarrollos generan, invariablemente, modelos de concentración y exclusión. Esto es así, entre otras razones, porque aun con dispositivos que incluyen a millones de actores que pueden consumir y producir contenidos, el mercado concentra los canales de distribución y la selección de esos contenidos.

Al mismo tiempo, si se considera la dimensión económica de estas transformaciones, se advierte que cuando las grandes corporaciones convirtieron Internet en la plataforma transnacional que hoy conocemos y usamos, se produjo consecuentemente una monumental transferencia de ingresos desde los intermediarios *analógicos* (editoriales, discográficas, librerías, disquerías, fábricas de soportes como CD y casetes, etc.) a los intermediarios *digitales*: fabricantes de dispositivos electrónicos y empresas proveedoras de conectividad.

En sintonía con lo anterior, está muy vigente e irresuelta la tensión entre el acceso libre y los derechos de creadores y empresas, que culpabiliza al eslabón más débil de la cadena: el usuario. Es por lo menos perverso permitir que las empresas que venden conectividad publiciten su producto como aquel que posibilita "bajarse todo" y luego castigar a quien hace lo que ellas proponen.

Es incorrecto plantear la discusión *cultura paga versus cultura gratuita*. Los usuarios abonamos sumas millonarias a cambio de conectividad. En Argentina, la facturación anual por venta de discos en 2010 superó los 320 millones de pesos. Para dimensionar este negocio, basta repasar algunos números: la recaudación por venta de

RODOLFO **HAMAWI**

Se especializa en edición, gestión cultural, filosofía contemporánea, marketing estratégico y consorcio de exportación. Entre 2007 y 2009 fue presidente de la Comisión del Libro Social y Político de la Cámara Argentina del Libro (CAL) y responsable de la organización de la Feria del Libro Social y Político de la Ciudad de Buenos Aires. Entre 2001 y 2003 fue presidente de la Comisión de Comercio Exterior de la Cámara Argentina del Libro. Como parte de su actividad laboral, desde 1999 es titular de la Editorial Altamira. Entre 1999 y 2000 fue editor responsable de la revista El porteño. Entre 1995 y 1999, fue gerente general de la Editorial ACME - Colección Robin Hood-. Entre 1992 y 1995 fue el titular de la distribuidora de revistas culturales DC (Distribuyendo Cultura) y representante de ARCE (Asociación de Revistas Culturales Españolas). Y entre 1987 y 1992, se desempeñó como gerente de marketing de Ruiball Hnos. S.A. Desde 2009 es Director Nacional de Industrias Culturales de la Secretaría de Cultura de la Nación.

entradas al cine alcanzó ese mismo año los 687 millones de pesos. La industria editorial facturó, estimativamente, unos dos mil millones de pesos. Las empresas proveedoras de Internet, solo por abonos de accesos residenciales, registraron ingresos en 2010 por aproximadamente seis mil millones de pesos ($6.000.000.000). Es decir, el doble que la suma de la venta de libros, discos y entradas al cine.

La *convergencia digital* que nos permite acceder a producciones culturales desde múltiples dispositivos fijos y móviles se nutre de contenidos cuyos creadores observan cómo se lucra con sus obras sin recibir a cambio ninguna retribución. Tenemos que dar un amplio debate alrededor de estos temas, pues vivimos un momento de tránsito de lo analógico a lo digital, en el que conviven —y seguramente lo harán por mucho tiempo— el libro producido con material de reciclaje y el *e-book;* el teatro a la gorra y la TV vista en el celular; entre otras curiosas expresiones culturales.

Partimos de la premisa de que es necesario anticipar escenarios, pensar esta transformación desde nuestra realidad y proponer políticas que democraticen la creación y el acceso a la cultura. Por eso convocamos a un grupo de destacados especialistas para reflexionar y realizar propuestas críticas sobre estos temas. Junto con un grupo de investigadores, colegas y colaboradores, desde mediados del año pasado nos propusimos darnos un espacio para debatir y pensar las diversas problemáticas que venía suscitando y que continuaría generando algo que comenzamos a llamar la *cultura digital*.

En verdad, como toda clasificación, pecaba de insuficiente, incluso imprecisa. Esto es así porque no estábamos pensando en la *cultura digital* como una suma de hábitos y recursos separados de las *otras culturas*; sino que aludíamos a un conjunto de prácticas, efectos y consecuencias que las innovaciones tecnológicas estaban produciendo en todos nosotros, en particular en lo que hace a la producción, circulación y consumo de contenidos culturales.

Las reuniones del grupo permitieron delinear una suerte de agenda de problemas. Hacia fin de año pensamos que era el momento de sistematizar estos núcleos y, de inmediato, surgió la idea de promover un debate público. Para ello, nos pareció indispensable producir un material donde los participantes testimoniaran sus puntos de vista y sus desarrollos conceptuales, para pensar, a partir de allí, nuevas instancias y propuestas de trabajo. Pusimos manos a la obra y, luego de meses de trabajo, presentamos este libro para abrir el debate.

Queremos proponer la reflexión sobre el status de Internet, como negocio privado o como servicio público; abordar el tema de la neutralidad de la red como garantía del reconocimiento de los derechos de los usuarios; profundizar la creación de plataformas públicas de distribución de contenidos culturales y educativos con acceso universal, libre y gratuito; garantizar una retribución justa a los creadores.

Con este espíritu, en la Argentina, por acción del Gobierno Nacional, la tecnología está puesta al servicio de la inclusión y la diversidad: Argentina Conectada, TDA, Conectar Igualdad o Igualdad Cultural, son claras expresiones de cómo el Estado participa promoviendo el uso de nuevas tecnologías para achicar —y no ampliar— las brechas sociales y culturales.

Pretendemos impulsar una discusión democrática y abierta con legisladores, juristas, artistas, sociedades de gestión y asociaciones de usuarios, entre otros, acerca de los cambios en la legislación del derecho de autor que imponen las nuevas tecnologías. El objetivo de este debate es proponer normativas que permitan ser justos con los

creadores, a partir de la redistribución hacia los creadores de parte de los beneficios de las empresas proveedoras de equipamientos y conectividad, así como promover la generación de fondos para el desarrollo de la cultura digital. Es decir, impulsar mecanismos para que el nuevo modelo de negocio no excluya de sus beneficios a los trabajadores de la cultura.

Intentamos aportar a la discusión sobre la soberanía tecnológica, sin desconocer la interconectividad planetaria. En este sentido, creemos necesario plantear formas de desarrollo digital autónomo, en el marco de modelos de integración latinoamericanos.

En este libro se presentarán disparadores para abordar estos debates tan urgentes como necesarios, con la intención de emprender una auténtica reflexión compartida.

Rodolfo Hamawi
Buenos Aires, agosto de 2012

PRIMERA PARTE

CULTURA Y DESARROLLO

#Coscia
#Calcagno
#D'Alessio
#Costa

ESTADO Y CULTURA EN LA ARGENTINA DIGITAL

JORGE **COSCIA**

Desde 2009 es secretario de Cultura de la Presidencia de la Nación. Reconocido cineasta, es egresado del Centro de Experimentación y Realización Cinematográfica. Fue diputado nacional entre 2005 y 2009, y presidente del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) de 2002 a 2005. Fue condecorado con la Orden de Caballero de las Artes y las Letras de Francia. Publicó *Del estallido a la esperanza*, en 2005; *La esperanza sitiada*, en 2009; *La encrucijada del Bicentenario*, en 2011; y la novela *Juan y Eva*, en 2011.

“ **#estado** #AméricaLatina **#TelevisiónDigitalTerrestre** #MediosdeComunicación **#tecnología** #conectividad #TecnologíasdelaInformaciónylaComunicación **#InclusiónSocial**

Muchas veces se ha asumido en la historia el concepto de evolución tecnológica como un medio y fin en sí mismo. Lo cierto es que nunca en la historia de la humanidad la modernización y los avances tecnológicos se tradujeron *per se* en felicidad y bienestar equitativo para una comunidad, un pueblo, una nación, un bloque continental. El concepto de modernidad está directamente asociado con la visión positivista que, en el siglo XIX y gran parte del siglo XX, tuvieron los modelos liberales en el mundo, y en especial en América Latina, emulando los moldes eurocéntricos. Pero el progreso como concepto no es neutral, nunca lo ha sido.

Si es verdad que el mundo avanza, y seguirá haciéndolo, no es menos exacto sostener que el avance —llamémoslo progreso, crecimiento o desarrollo— necesita de condiciones materiales objetivas tanto como de actores comprometidos con su realidad y su tiempo para que lo impulsen, lo guíen. Claro que este acompañamiento siempre es político: parte de paradigmas políticamente definidos (y validados en las urnas por la ciudadanía) y configura un horizonte de posibilidades que pueden cambiar la vida de pocos o de muchos.

Abundan los ejemplos de cómo la modernidad y el concepto civilizador fue, en nuestras sociedades latinoamericanas, una autopista de un solo camino que nos llevó a la dependencia, a la dominación, a la exclusión, a la pobreza, y fundamentalmente, en el caso de la Patria Grande de la América Latina, a la desintegración. Uno paradigmático, fechado en el siglo XIX, se refiere al tendido de las vías férreas en el territorio nacional. Aquello que era instalado en nuestras tierras como parte de la evolución de las sociedades, consecuente con la vida moderna, aquello que se asociaba directamente con la idea de civilización, en lugar de traernos el progreso, cristalizó nuestras desigualdades y cadenas. El sistema ferroviario argentino trazó una red para unir los lugares en los que se producían los productos primarios y el puerto, de donde partían nuestros bienes y frutos destinados a los países de Europa que, a la vez, eran quienes nos vendían a precio de oro los mismos ferrocarriles con los que obtenían y consumían los frutos de la Argentina.

Paradojalmente, esa evolución nos iba encadenando. No eran equivalentes las tarifas de esos ferrocarriles que transportaban los productos ingleses hacia el interior de la Argentina que los costos previos

para llevar el trigo, los cereales y la carne hacia el puerto, y de allí a Inglaterra. Se conformaba así una estructura que beneficiaba a pequeñas minorías locales y perjudicaba al conjunto de las mayorías populares de los distintos países, que, a su vez, se encontraban mucho más aislados de lo que estuvieron en la heroicas luchas de la independencia. Así fue granjeándose espacio la balcanización y la división, el progreso carente de contenidos nacionales ni latinoamericanos.

Los cambios culturales han sido los que han determinado los éxitos y los fracasos de los pueblos y las naciones. Resulta cierto, entonces, que la tecnología siempre ha servido para que algunos estén mejor; aunque no todos los cambios tecnológicos son positivos en el logro de la felicidad de los pueblos y en la construcción de nacionalidad, ciudadanía e identidad. Tecnología no es sinónimo de soberanía. Para la matriz de pensamiento del peronismo como fuerza política histórica, la tecnología está llamada a servir al bienestar general. Y en este punto, la cultura y la tecnología comienzan a dialogar en clave política. Porque, como he sostenido en infinidad de oportunidades, la cultura es mucho más que mero entretenimiento, festejo o conmemoración —que, sin duda, son valores simbólicos de gran importancia y que este gobierno ha sabido jerarquizar también—. Cultura es la autoconciencia de lo que somos, es una visión histórico-política; cultura es emplear los medios sociales, como la tecnología, con sentido social y político. Cultura es, en definitiva, una visión política.

Al historizar la relación entre política, cultura, cambios tecnológicos y medios de comunicación, se impone a los ojos que, en la Argentina —no así en muchos otros lugares del planeta—, el Estado ha sido el agente modernizador y democratizador de esta esfera del progreso social. En la historia de nuestra radiodifusión, ha sido el Estado el gran inversor en tecnología y desarrollo. Así ocurrió con la primera televisión, durante el peronismo, y ahora, con la televisión digital, cuya puesta en órbita es parte de la revolución cultural que embandera el proyecto político iniciado en 2003. Este Estado inversor y presente es artífice de nuestras mejores tradiciones en materia de radiodifusión y, en el momento que estamos viviendo, del diseño de una política digital igualitaria y distributiva.

A partir de 1946, desde el modelo de Estado social, nacional y popular promovido por Perón, las acciones desarrolladas acompañaron el crecimiento estructural del sistema de radiodifusión, que tenían por meta apoyar la expansión del espectro comunicacional. Y fue un "Día de la Lealtad", el 17 de octubre de 1951, la emisión inaugural de la televisión argentina, desde la Plaza de Mayo, a cargo de canal 7. Así, si la radio como medio había nacido en manos del mercado, la televisión lo hacía por iniciativa de un Estado para el que ambos tipos de radiodifusión eran asuntos de gobierno, equiparables a la salud o la educación, y estrechamente vinculados con la soberanía nacional y con el fortalecimiento de la identidad cultural argentina. Por eso, las transmisiones señeras hicieron foco en temas políticos y deportivos: desde los debates en el Congreso nacional, hasta partidos de fútbol o grandes premios del automovilismo; acontecimientos que recién ahora hemos vuelto a disfrutar libremente en la pantalla chica todos los argentinos.

En la actualidad, el lanzamiento de la televisión digital es emblemático en este mismo sentido. Se trata de un sistema de última generación, pensado para que llegue a todos los argentinos por igual, pero empezando el camino por los que menos tienen. Así, las diferencias con la instalación del circuito cerrado de televisión por cable no podrían ser más abismales. Hoy es el Estado quien está invirtiendo en infraestructura

digital, en las antenas de transmisión, que son estatales; es el Estado el que sostiene la mayoría de las señales digitales disponibles; y también quien está creando el polo receptor de la nueva televisión: ya entregó gratuitamente el primer millón de decodificadores entre los sectores de ingresos más bajos, para garantizar el acceso igualitario y la universalidad del servicio.

Esto no ocurre en Europa o en Estados Unidos, no nos confundamos. A esta manera de intervenir del Estado, un Estado promotor e inteligente, con visión de futuro para todos, se refiere la Presidenta de los argentinos cuando habla de "sintonía fina". Porque esta Argentina se ve mucho mejor que la de los años 80 y 90, cuando los contenidos —extranjeros, en su mayoría— de la televisión por cable llegaban a los "clientes" o "abonados" de las empresas oligopólicas que los concentraban y los ofrecían a cuentagotas, empezando por los barrios de mayor poder adquisitivo. La concentración, el fin de lucro excluyente, los negocios millonarios y la falta de competencia fue la marca de aquella época.

Ahora, si para esta nueva era de la comunicación, replicáramos como Estado este modelo de la televisión por cable, ajeno, como decíamos, a nuestras mejores tradiciones democráticas y populistas, correríamos el riesgo de que las nuevas autopistas digitales que trae esta revolución tecnológica y cultural sean transitadas únicamente por quienes solo quieren poblarlas de peajes, con iniciativas privadas cuya finalidad rectora es la concentración monopólica. Bienvenidas las iniciativas privadas y la pluralidad de voces, no seremos nosotros quienes las excluyan o censuren, pero estamos convencidos de que hay otra finalidad estratégica que atañe a las autopistas de la información y el conocimiento, y a los contenidos audiovisuales que por ellas circulan, que es su enorme potencial educativo y de fortalecimiento de nuestra autoestima como pueblo, y su capacidad de constituirse en el espejo nacional de la Patria Grande.

El concepto político sobre el que, desde el Estado, estamos implementando la política digital argentina se basa, fundamentalmente, en utilizar la oportunidad que abren los nuevos conceptos comunicacionales de televisión digital abierta y de conectividad, para aplicarlos a una difusión equilibrada, federal, con una perspectiva latinoamericana e igualitaria respecto de la producción cultural, fortaleciendo los niveles de generación, difusión y recepción.

POLÍTICAS PÚBLICAS, DEMOCRACIA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN HOY

Hasta hace poco tiempo, la imagen de los medios audiovisuales argentinos se asemejaba a la del trazado de los ferrocarriles británicos en nuestro territorio, mencionado párrafos atrás. Las Naciones Unidas señalan que, cuando el 50 % de los medios audiovisuales de un país está en manos de cuatro o cinco compañías, esas empresas detentan un formidable poder capaz de condicionar a la población. Ninguna democracia puede crecer allí donde el monopolio manda. Si cinco empresas —sin que nadie las vote o elija— poseen el 90 % de la propiedad de los medios, gracias a las prebendas que lograron arrancarle a los gobiernos, autoritarios y democráticos; si el 60 % de la programación que se emite por las señales de aire de todo el país proviene de los cinco canales metropolitanos, proponiendo una suerte de transmisión en cadena, la democracia está en jaque. Y, en la Argentina, lo estuvo durante largo tiempo.

En el país, la televisión es la industria cultural con mayor penetración en la sociedad: nueve de cada diez hogares poseen, al menos, un aparato. Soy un convencido de que la diversidad, la pluralidad y la democracia son enemigas de cualquier monopolio. En esa ruta abierta por este proyecto político en pos de una comunicación plural y federal, sin duda, hubo un hito fundacional que sentó las bases del cambio: la modificación del decreto-ley de la última dictadura que regía el sistema de medios de la Argentina. Así, militada por el pueblo en las calles, la sanción de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual, un verdadero logro institucional, fue la batalla cultural más importante de nuestra historia. Su aprobación en el Congreso, con el abrumador apoyo de un amplio abanico de fuerzas parlamentarias, permitió multiplicar los canales de comunicación y significó un avance inédito en la pelea por la pluralidad de voces.

Lo que ocurrió en la Argentina desde 2009 no fue la clausura de medios; muy por el contrario, porque convoca nuevas voces de la Argentina profunda, diversas, disonantes, heterogéneas, la norma está facilitando la apertura de nuevas vías de comunicación para fortalecer nuestro sistema democrático. ¿Y qué rol deben cumplir los medios públicos en este paisaje comunicacional y digital? Canal Encuentro es la guía: con producciones de calidad inusitada, que no tendrían cabida en las pantallas privadas, esta señal expresa la afirmación de una voz autónoma y latinoamericana de la que debemos sentirnos parte todos los argentinos. Defendiendo el valor de lo público.

La democratización de los medios es la condición de posibilidad de un proyecto cultural y político que expresa la pluralidad que compone nuestra identidad nacional. Sancionada la nueva ley de medios, entonces, lo que estamos promoviendo desde el Estado, en un trabajo interministerial sostenido, es colmar de contenidos las nuevas señales y vías digitales, haciendo realidad las potencialidades de la ley, de modo que lleguen hasta el último pueblo de la Nación.

Muchos pensaban que, vigente la ley, la democracia comunicacional llegaba de manera inmediata. Pero no es así. Aspiramos a que la televisión sea un espacio de inclusión social y una vía de acceso masivo a la tecnología. El objetivo es que se transforme en una herramienta educativa, en un servicio de calidad y de cobertura nacional.

Para eso, hace falta mucho trabajo y esfuerzo, se requiere un Estado que participe, que esté presente, que promueva, facilite y dinamice nuestra capacidad social de ganar protagonismo en la escena comunicacional. Porque todos los pueblos tienen cultura, pero hoy la cultura es tan grande como su capacidad de ser difundida.

Un botón de muestra de cómo, desde el Estado, abordamos la tecnología con un concepto político igualitario es Fútbol para todos. Pocas cosas son más propias de la cultura argentina que la pasión por este deporte. Fútbol es cultura, sostenemos; entonces, Fútbol para todos vino a redistribuir bienes simbólicos de los que pocos gozaban, favoreciendo a los que menos tienen. Para esta gestión, que la cultura sea consumida por los sectores populares es una política de Estado. El fútbol no es propiedad privada, tampoco un bien que el Estado regala de forma prebendaria; es un derecho de todos a gozar de las expresiones de nuestra cultura.

CULTURA Y TECNOLOGÍA: UN CÍRCULO VIRTUOSO

Como decía al comienzo de este capítulo, la tecnología, es sabido, puede ser puesta al servicio del progreso o de la marginación. Concretada en avances que afectan y reglan nuestra vida cotidiana, la salud, la educación, nuestras posibilidades y

economía, el desafío es que la tecnología no establezca jamás una relación de poder con las sociedades, esto es, perjudicar o excluir, y reproducir las distinciones de clase y de grupos. Lo mismo, que puede ser dicho sobre la cultura, es la piedra fundamental de las políticas encaradas en los últimos tiempos. De la conflictividad inherente, pero no natural, en el acceso a la tecnología y a la cultura, se ha hecho cargo desde 2003 este Gobierno.

En el mundo, bajo el actual paradigma, parece reproducirse el concepto de alta y baja cultura aplicado a la tecnología. La sofisticación tecnológica y sus productos de última generación equivaldrían a lo que, desde hace tiempo, intentamos revertir: la idea de que la cultura no es otra cosa que la interpretación, divulgación y goce de las formas más tradicionales del arte. Fetichismo de la cultura, fetichismo de la tecnología: zonceras de nuestro tiempo. La cultura y la tecnología, despojadas de sus elementos más vitales, de todo contacto con la energía humana que les dio forma, no sirven más que para alegrar el espíritu de unos pocos. Así, si la cultura es la médula de nuestros pueblos, la tecnología, mucho más que los desarrollos comerciales de las pocas empresas que dominan el mercado, es una vía de cara al desarrollo y destinada a alumbrar una vida mejor para esos mismos pueblos.

La tecnología debe funcionar para generar el derecho igualitario a la cultura no solo como espectadores, sino también como productores y generadores. Las distancias entre el pueblo y la cultura y la tecnología deben, de modo necesario, acortarse. En un país que busca instintivamente desarrollarse y crecer, como es el caso de la Argentina, el Estado debe poder asumir la responsabilidad de invertir la lógica de un mercado excluyente. En la senda de las mejores tradiciones del peronismo, que dieron muestra de saber estimular y aprovechar la investigación y el desarrollo tecnológico en respuesta a demandas concretas y locales, se trata de poner el acento y la inversión en aquellos que menos tienen y que, perversamente, más dificultades encuentran para acceder. Esta es la única manera de asegurar que la tecnología sea "buena" para todos. Porque, verdad de perogrullo, los avances no son positivos por propia inercia, sino por la dirección que se les otorgue. Para direccionar, pero no solo para eso, sino también para proponer con qué avanzar, levantamos la bandera de la soberanía cultural.

Aquí no existen dos Argentinas, una de la sofisticación tecnológica y el arte culto, y otra despojada de artificios tecnológicos y adornos culturales. Nosotros queremos, en cambio, un único país, con toda la riqueza que le aportan su diversidad y sus expresiones culturales clásicas, pero también con la tecnología al servicio de la democratización de la cultura y el lugar que se merecen las manifestaciones más vivas de nuestras identidades plurales.

Esto implica hacerse cargo de igualar las oportunidades de acceso, que (no nos cansaremos de repetirlo) jamás pueden depender únicamente de las posibilidades individuales de adquirir ese progreso que es, en mayor o menor medida, mérito de un país. Para refuncionalizar nuestra tecnología y ponerla al servicio de un proyecto de Argentina que hace de la inclusión social el motor del crecimiento, debemos reforzar nuestras convicciones. A lo largo del capítulo, sobran ejemplo de esto.

La infraestructura tecnológica con la que cuenta la Argentina actual es sorprendente, sobre todo, si se tiene en cuenta que este largo camino ha sido recorrido en tan solo diez años. Políticas responsables de este nuevo rumbo han sido el Plan Nacional de Telecomunicaciones Argentina Conectada y la Televisión Digital Abierta (TDA),

ejecutadas por el intenso trabajo del Ministerio de Planificación Federal, Inversión Pública y Servicios.

La Red Federal de Fibra Óptica desarrollada en el marco de Argentina Conectada implica una nueva manera de pensar los vínculos tecnológicos entre los argentinos: pretende, como su nombre lo indica, un país conectado a través de la banda ancha, la televisión y el video, rompiendo con la lógica mercantil que restringe el acceso y transforma la comunicación y la conexión en un artículo de lujo en un mundo en el que, cada vez más, estar en contacto es una necesidad cotidiana, como modo de acceder a nuevas oportunidades educativas, laborales y de entretenimiento. Con la Red Federal de Fibra Óptica, las posibilidades son múltiples: no solo democratizan medios, sino que multiplican los fines.

Es un hermoso misterio (y deseamos que continúe siéndolo) cómo la proliferación de opciones y la libertad para acceder a ellas operan sobre la subjetividad de una persona, qué sentidos se disparan, qué caminos se habilitan. Los efectos de la revolución tecnológica que vivimos son asimilables a muchas otras revoluciones culturales de la historia, entre ellas, la más grande, la circulación libre y masiva de los libros, que liberó las interpretaciones, las lecturas y los usos.

En esta misma línea camina TDA, que impulsa la proliferación de señales y de una nueva manera de ofrecer y ver televisión. El acceso universal, el mismo al que la Presidenta se refiere una y otra vez en sus discursos en relación con los derechos culturales, económicos, políticos y de ciudadanía, característica distintiva de esta política del Ministerio de Planificación Federal, busca que la televisión abierta de aire se reintegre a los argentinos en su carácter de servicio público. Para este Gobierno, las pantallas son, principalmente, transmisoras de la solidaridad. Insisto: la TDA ha entregado con orgullo más de un millón de decodificadores, y comenzó por los jubilados de nuestro país. Pero no solo este dato nos muestra que estamos en el camino correcto: los decodificadores utilizados han empezado a fabricarse en el país, un ejemplo de cómo la producción de tecnología puede ser puesta al servicio de las necesidades locales, de cómo los argentinos tenemos la probidad técnica, la solvencia y la capacidad de desarrollar nuestros propios artículos. Además, la TDA busca ampliar la oferta televisiva por medio de la generación de contenidos de calidad y de programas que estimulen las energías creativas en el país.

Porque la cultura late en cada rincón del territorio, a través del Centro de Producción e Investigación Audiovisual (CePIA), la Secretaría de Cultura de la Presidencia de la Nación promueve y difunde la producción audiovisual argentina, asistiendo a distintas entidades públicas y organizaciones no gubernamentales, y produciendo y coproduciendo programas culturales. Recientemente, varios de sus contenidos, pensados, dirigidos y protagonizados por reconocidas figuras del país, fueron estrenados en las señales Tecnópolis TV, Encuentro, Canal 7 y 360TV.

Estos ejemplos de políticas de Estado se relacionan con un Estado que ha recuperado derechos, democratizado espacios de participación y de toma de decisiones, reducido las desigualdades, y atendido las necesidades y demandas culturales de los argentinos. Vale decir: el Estado se ha hecho presente en cada pueblo, con la responsabilidad que eso implica. Hoy, cuando todos los indicadores muestran que el país marcha hacia adelante en sus diversas esferas y dan el tono de una Argentina por completo distinta a la de 2001 e, incluso, a la de 2003, el Estado debe redoblar la apuesta. En este sentido, profundizar requiere un abordaje multiagencial de los problemas y

desafíos públicos. Necesitamos continuar trabajando en un conjunto de políticas que, integradas, potencien lo conseguido en infraestructura tecnológica y en cultura. Una nueva sinergia en la que, imbricados, los distintos planes y programas avances un paso más, para ampliar alcances y destinatarios, y ofrecer, a través de los recursos disponibles, nuevas vías de acceso al conocimiento, la educación, el trabajo, la salud. Amparado en esta nueva sinergia, en marzo de 2011, se lanzó el Plan Nacional Igualdad Cultural, implementado por el Ministerio de Planificación Federal, Inversión Pública y Servicios, y la Secretaría de Cultura de la Presidencia de la Nación.

Desde hace décadas, la cultura comienza a ser vista como fuente inagotable de placer, aprendizaje y entretenimiento, y, fundamentalmente, de valor. Convergen en ella la práctica simbólica y la actividad económica. También en las últimas décadas, las posibilidades de la cultura se han visto expandidas con la revolución generada a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): comunicarse, informarse y crear se volvieron procesos colaborativos que descentralizan y desmonopolizan los medios de producción. Ahora bien, garantizar la producción y el consumo de cultura, además de reducir la brecha digital, son tareas ineludibles del Estado.

Igualdad Cultural, justamente, llega para apuntalar el contexto de amplitud comunicacional y de contenidos inaugurado por la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual. Que las producciones circulen a través de la fibra de la cultura es el objetivo de este megaplan de alcance nacional. En cuatro ejes estratégicos de acción —una Red Federal de Cultura Digital; concursos de música, danza, artes visuales, ayudas para las industrias culturales; la puesta en funcionamiento del Centro Cultural Bicentenario; y un plan ambicioso de puesta en valor del patrimonio cultural argentino—, Igualdad Cultural apuesta estratégicamente a conectar el país a través de sus manifestaciones.

Hoy, en síntesis, transitamos una ruta propia, construimos, desde el Estado, un camino fructífero para el crecimiento de la Argentina, una vía de progreso que nos acerca a la justicia y a la equidad cultural para el pueblo. Pavimentando las rutas digitales para que por ellas circule la producción de nuestra cultura.

NATALIA CALCAGNO

Socióloga (UBA), especializada en economía cultural. Desde el año 2005 trabaja en la Secretaría de Cultura de la Nación Argentina, donde coordina los Programas Sistema de Información Cultural de la Argentina (SInCA) y Laboratorio de Industrias Culturales (LIC). Es docente en cursos de postgrado sobre economía de la cultura. Como investigadora, actualmente coordina la construcción de la Cuenta Satélite de Cultura. Entre otras, ha participado de publicaciones como *Valor y símbolo. Dos siglos de industrias culturales en la Argentina* (Secretaría de Cultura de la Nación, 2010); *Hacer la cuenta. La gestión cultural pública en la Argentina* (SCN, 2010); *Qué ves cuando me ves. La TV como industria cultural* (Ed. Altamira, 2009) *Nosotros y los otros. El comercio exterior de bienes culturales en América del Sur* (MERCOSUR cultural. 2008).

FRANCISCO D'ALESSIO

Politólogo (UBA), especializado en economía cultural. Desde el 2006 trabaja en la Secretaría de Cultura de la Nación, desempeñándose como investigador en el Sistema de Información Cultural de la Argentina (SInCA) y el Laboratorio de Industrias Culturales (LIC), dónde ha coordinado el área de Estadísticas Culturales y ha contribuido en la construcción de la Cuenta Satélite de Cultura. Se ha desempeñado como docente en la Maestría de Industrias Culturales (Universidad Nacional de Quilmes). Entre otras, ha participado de publicaciones como *Valor y símbolo. Dos siglos de industrias culturales en la Argentina* (Secretaría de Cultura de la Nación, 2010); *Hacer la cuenta. La gestión cultural pública en la Argentina* (Secretaría de Cultura de la Nación, 2010).

¿ANALOGÍAS DE LO ANALÓGICO? REFLEXIONES SOBRE ECONOMÍA CULTURAL EN EL MUNDO DIGITAL

“ **#masividad** #ConcentraciónEconómica #conectividad #DerechosdeAutor **#NeutralidaddelaRed** #acceso #IndustriasCulturales #CopiaPrivada

En la década pasada, el mundo atravesó un proceso de transformaciones fenomenal, de una profundidad similar a la que generaron sucesos tan significativos como la incorporación de la agricultura o la Revolución Industrial: la digitalización creciente de la producción y la expansión de Internet como espacio social y medio de comunicación global. No obstante, puede encontrarse una diferencia sustancial en la velocidad de esos cambios: mientras que aquellos procesos sedimentaron a lo largo de varias décadas, la “revolución digital” nos ofrece nuevos capítulos todos los días, generando cambios radicales en las formas de producción social, consumo y socialización.

No debe extrañarnos, en consecuencia, que los modelos jurídicos que regulan esta nueva realidad sean objeto de disputas encarnizadas entre distintos actores, que pujan para hacer prevalecer sus intereses particulares. Entendemos que este debate asume en la actualidad un lugar central por la profundidad de lo que se pone en juego: en la discusión respecto de los elementos y criterios centrales que gobiernan la circulación de contenidos en Internet, se expresa una batalla por las formas de producción y apropiación del plusvalor generado por la producción intelectual. Pero las consecuencias de este debate se expanden, en tanto impactan en la forma en que entendemos y aplicamos conceptos fundamentales como la libertad de expresión, el acceso a la información y la privacidad en las comunicaciones e iniciativas individuales.

Entre los principales voceros de este debate aparecen los grandes actores de la industria cultural transnacional. Su postura, amplificada por el poderío comunicacional que detentan, se concentra especialmente en una temática específica, que está adquiriendo un lugar central a la hora de definir los modelos de producción, circulación y consumo: el vínculo entre derechos de autor y mundo digital. Sobre esta temática y en torno de esos argumentos nos proponemos discutir aquí.

Con este rumbo, plantearemos de manera esquemática tres discusiones que circulan actualmente en el mundo de la industria, la gestión pública y la producción cultural. Por un lado, visitaremos el argumento que plantea una industria cultural en crisis, atravesada por pérdidas millonarias derivadas del uso indebido de Internet; por otro, abordaremos la cuestión del derecho de autor y los costos que la llamada

piratería estaría infligiendo sobre los creadores; por último, discutiremos el concepto mismo de "piratería", que ocupa actualmente el centro de los debates respecto al futuro de Internet y la industria cultural. Para finalizar, presentaremos algunas ideas respecto de las posibles líneas de acción a seguir.

Como es propio en nuestro enfoque, recurriremos a información estadística y económica, a fin de anclar nuestros argumentos en realidades tangibles. Nos centraremos en la situación que atraviesa la Argentina, particularmente en los últimos 10 a 15 años, y si bien haremos mención a distintas disciplinas y actividades, nos referiremos puntualmente a las industrias culturales nucleares, es decir, el audiovisual, la música y el libro.

INTERNET: TENSIONES E INTERPRETACIONES

El advenimiento de Internet ha fomentado debates y reflexiones variadas. En términos esquemáticos, podemos distinguir dos miradas, según cuál sea el eje sobre el que se ponga el acento. Por un lado, se encuentran aquellos que destacan los *aspectos positivos* que acompañan la expansión de Internet. Entre ellos se señala de manera destacada la democratización en la comunicación y la horizontalidad de los vínculos que se generan en la red. También, se refiere al estímulo a la producción y circulación de bienes culturales que se deriva de la fuerte baja en los costos que la digitalización promueve en ambos aspectos.

Otro argumento positivo del advenimiento de Internet se vincula con la expansión revolucionaria de los contenidos culturales que se pueden ver, oír o leer, incrementando exponencialmente la posibilidad del consumo cultural. Como dice Santiago Bilinkis en un breve pero interesante artículo[1], nos enfrentamos a un nuevo tipo de bien cultural: los bienes digitales. Potencialmente, esto resuelve una de las preocupaciones centrales del pensamiento económico y social de todas las épocas: la escasez. La posesión de un bien digital deja de ser privativa, ya que el mismo archivo puede ser escuchado, leído u observado por una infinidad de personas. Los límites a la apropiación de los bienes dejan de estar vinculados entonces con la posesión física (para decirlo de manera sencilla, si este CD es mío y está en mi casa, otra persona no lo puede escuchar en la suya), y pasan a estar vinculados con otras variables, como el tiempo libre, la disponibilidad y la voluntad que cada sujeto tiene para sentarse frente a su ordenador y navegar la red en busca de sus bienes digitales favoritos.

En este punto es fundamental hacer una aclaración: la posibilidad de acceder a los bienes digitales está obviamente circunscripta a aquellos que tienen acceso al mundo digital, lo que supone cumplir algunas condiciones, fundamentalmente: disponibilidad de hardware (PCs u otros soportes), acceso a redes (públicas o privadas) con capacidad de tránsito razonable y conocimiento del uso de nuevas tecnologías. Todos estos elementos están mediados, al menos, por el nivel de ingresos y las condiciones de vida. En este sentido, se entiende al proceso de desarrollo y apropiación de la tecnología como el resultado de luchas sociales, y no como la simple evolución del conocimiento, lo que llevaría a una posición de "determinismo tecnológico"[2].

1. http://spanish.bilinkis.com/2012/01/la-lucha-contra-la-pirateria-y-el-avance-sobre-las-libertades-individuales/

2. Al respecto, se puede ver DE CHARRAS, Diego. *Redes, burbujas y promesas*. Prometeo. Buenos Aires. 2006. También Marcos Dantas propone un enfoque similar (ver artículos varios en la bibliografía).

Además de las bondades de la masividad de Internet, se han señalado también diversos *aspectos negativos* que acompañan la digitalización. En este sentido, resulta central mencionar la concentración económica existente en las industrias culturales. Este proceso, que tiene raíces históricas, se vio reforzado en las últimas décadas por los procesos de convergencia tecnológica. Los grandes medios de comunicación han expandido su inserción en distintos campos de la cultura, reforzando su posición dominante y generando un "círculo vicioso" que los llevaría a ocupar cada vez más el centro de la escena cultural. Es así que las perspectivas "horizontales y democráticas" que ofrece la red son puestas en tensión por la concentración de las decisiones de producción y circulación en cada vez un número más acotado de actores. Al mismo tiempo, buscadores como Google o Yahoo, o servicios como Youtube, adquieren una centralidad en la definición de los contenidos a los que se accede, indexando búsquedas, priorizando algunos sitios por sobre otros, etcétera.

Al mismo tiempo, son variados los actores que hacen mención al tema que nos ocupará centralmente en este artículo: la "piratería" (tal como la llaman algunos) o "copia privada" (como la denominan otros). En términos estrictos, y más allá de la valoración que a cada cual le merezca, nos referimos aquí a la descarga o consumo de contenidos que son realizados pasando por alto la existencia del derecho de autor y el pago que el mismo implicaba en el contexto analógico.

Quienes más hincapié hacen en el tema de la piratería son los sectores más concentrados de la industria de la cultura y el entretenimiento, utilizando para ello a los organismos sectoriales y corporativos que los nuclean: la IFPI (Federación Internacional de Productores Fonográficos, según su siglas en inglés) en el caso de la música y la MPAA (Asociación Americana de Películas Animadas) en el caso del cine[3]. Estos actores han encontrado apoyo y sustento en distintos sectores del poder público del mundo, como por ejemplo lo expresa la "Ley Sinde" en España, el cierre del sitio MEGAUPLOAD por parte del FBI norteamericano, así como las negociaciones en curso tanto en países de la Unión Europea como de América que derivan en proyectos de ley del tipo SOPA, PIPA, ACTA o CISPA.

Estas concepciones antipiratería se apoyan en una argumentación común que, sintéticamente, gira en torno de que el surgimiento de los bienes digitales, acompañado por la extensión de las redes de interconexión y la masificación del acceso a las mismas, está poniendo en riesgo la producción cultural. Los empresarios de la industria invierten ingentes cantidades de dinero en garantizar una producción nutrida y de calidad, pero las mismas no están teniendo el retorno suficiente debido a que los consumidores han dejado de pagar por aquello a lo que hoy pueden acceder de manera gratuita pero ilegal. Primera víctima, los productores de la industria cultural.

Ahora bien, los bienes culturales están protegidos por el derecho de autor, que tiene por objetivo garantizar que los creadores reciban una retribución por su trabajo artístico y creativo. Una parte de esta retribución se extrae de la recaudación que las empresas del sector generan por sus ventas. La "piratería" nos deja entonces una segunda víctima, los autores.

¿Y quién es el victimario? ¿Dónde recae la responsabilidad ante en este nuevo escenario para la cultura? En los usuarios y consumidores, quienes aparentemente no

---

3. En el caso de IFPI, véase *Digital Music Report 2012* (http://www.ifpi.org/content/library/DMR2012.pdf). En el caso de la MPAA, véanse sus diversos comunicados de prensa, accesibles en: http://www.mpaa.org/news/pr.

tendrían ninguna voluntad de pago, que sabrían que lo que están consumiendo está protegido legalmente y que, no obstante, persistirían en esta conducta que se desvía de los estándares legales establecidos.

En términos estilizados, esta es hoy la posición hegemónica en el debate en torno de los bienes digitales. En las próximas páginas, trataremos de aportar algunos elementos para analizar la pertinencia y veracidad de estos argumentos, al menos para el caso de la Argentina.

HACIA UNA CARACTERIZACIÓN DEL "SUJETO DIGITAL"

A fin de intervenir en la discusión y analizar el argumento planteado por los "tanques" de la industria cultural, nos remitiremos a información estadística generada por distintos organismos a lo largo de los últimos diez años. Apelaremos a los datos de ventas y de recaudación vinculada con derechos de autor de las tres industrias culturales "nucleares" —audiovisual, fonográfica y editorial— de los que disponemos para la República Argentina, en donde este debate también está presente y tiene repercusiones parlamentarias[4]. Si es cierto que la "piratería" está poniendo en riesgo a la industria cultural, sin dudas esto debería verse reflejado en los números: en la producción, en la recaudación, en las ventas, etcétera.

¿Qué sucede entonces cuando observamos datos de producción y consumo de estas industrias culturales? Los cuadros que se muestran a continuación, sencillos y bien conocidos, parecieran ser pasados por alto por gran parte de la comunidad académica, política y cultural. Al analizar la producción de ejemplares de libros, la recaudación por venta de entradas cinematográficas y la recaudación por venta de fonogramas, lo que queda en evidencia es que la principal caída en la producción y consumo cultural en nuestro país estuvo vinculada con una profunda crisis económica y social, que acompañó el fin del régimen de convertibilidad en los años 2001/2002, y no con la extensión de la sociedad digital[5].

4. Al respecto, se puede ver el proyecto presentado por el legislador del PRO Federico Pinedo: http://www1.hcdn.gov.ar/proyxml/expediente.asp?fundamentos=si&numexp=8793-D-2010. También podemos referirnos al pequeño escándalo que se suscitó cuando los senadores Pichetto (FPV) y Giustiniani (FAP) quisieron introducir prácticamente sin discusión el "canon digital". http://www.perfil.com.ar/contenidos/2011/06/29/noticia_0019.html

5. Si bien excede el tema de análisis de este trabajo, resulta pertinente señalar que en otros países del mundo se registran también indicadores que muestran la buena salud económica de sectores como el cine, la música o el libro en los últimos años. Por ejemplo, puede consultarse para el caso español: http://www.publico.es/culturas/283056/la-taquilla-espanola-bate-su-record, http://www.elperiodico.com/es/noticias/ocio-y-cultura/sgae-aumenta-recaudacion-ano-984027; y para el norteamericano: *Copyright Industries in the U.S. Economy: The 2011 Report*, by Stephen E. Siwek of Economists Incorporated, prepared for the International Intellectual Property Alliance (IIPA), November 2011, disponible en http://www.iipa.com; o http://arstechnica.com/tech-policy/2011/11/piracy-problems-us-copyright-industries-show-terrific-health/

	Editorial. Libros impresos	Cine - Cantidad de espectadoress	Música - CDs vendidos
1996	42.296.878		17.522.802
1997	53.289.819	24.986.468	21.832.821
1998	54.490.652	32.431.388	24.083.243
1999	71.914.910	31.873.444	23.957.435
2000	74.264.135	33.572.678	15.036.996
2001	55.005.271	31.346.269	11.165.179
2002	33.708.268	31.883.803	6.190.348
2003	38.096.586	33.378.781	11.405.194
2004	55.985.843	44.507.697	13.446.970
2005	67.346.651	37.617.695	16.160.622
2006	84.998.863	35.767.819	17.287.937
2007	92.768.996	34.282.916	18.164.946
2008	97.083.914	33.704.575	15.985.685
2009	89.352.061	32.662505	13.591.618
2010	75.706.063	38.463.330	12.185.308
2011	102.607.330	42.490.429	12.522.554

Fuentes: Editorial: CAL. Cine: INCAA – DEISICA. Música: CAPIF. Los datos correspondientes a fonogramas para los años 2009, 2010 y 2011 han sido estimados en función de la facturación.

Efectivamente, la expansión de Internet no parece haber impactado de manera significativa sobre la industria editorial, que rompió en 2011 todos los niveles de producción, llegando a 102 millones de ejemplares. La caída de la producción de los años previos parece haber respondido a factores estructurales (crisis económica), y no a tendencias propias del sector. El cine, por su lado, registró en el año 2011 más de 42 millones de entradas vendidas, ubicándose en niveles cercanos al récord histórico máximo, alcanzado en 2004. Tal vez sea el sector de la música aquel en el que la producción y venta de formatos más ha sido afectada por el nuevo contexto tecnológico. No obstante, un estudio realizado por el Observatorio de Industrias Creativas[6] de la Ciudad de Buenos Aires, destaca el peso que ha adquirido el negocio de la música en vivo, poniendo en evidencia que no estamos en presencia de una "crisis del sector", sino más bien ante una reconfiguración del mismo. Efectivamente, entre 2005 y 2009 los ingresos totales del sector de la música prácticamente se multiplicaron por dos (pasaron de casi 600 millones de pesos a más de 1.000 millones), motorizados por un fuerte aumento de la recaudación por espectáculos en vivo[7].

Sucede que la industria de la música ha sido históricamente el paradigma en cuanto a las transformaciones que la tecnología va imponiendo en los modelos de negocios

6. OIC, *La industria de la música en la Ciudad de Buenos Aires. Cambios y perspectivas del sector en la era digital*, Observatorio de Industrias Creativas. Buenos Aires. 2010. Disponible en: http://oic.mdebuenosaires.gov.ar/contenido/objetos/InvestigacinMsicaOIC2011.pdf

7. Ob. cit., página 43.

de la industria cultural. Ya en la década del 20, cuando hizo su aparición la radio, los empresarios de la música pusieron el grito en el cielo: la desaparición del negocio, la muerte del oficio del músico, el fin de la creatividad. Nada de eso sucedió, el negocio se reconfiguró y, sin lugar a dudas, este salto tecnológico permitió una ampliación en el acceso a la cultura por parte de la ciudadanía.

No obstante, la discusión se replicó de manera casi idéntica con la aparición del casete, el CD, el DVD, y ahora Internet... Lo que se evidencia claramente es que la industria cultural (como muchos otros sectores industriales, vale aclararlo), atraviesa de manera periódica transformaciones sustanciales en su forma de producción y consumo y, en consecuencia, también en su modelo de negocios. Ante esta situación, la reacción típica de los sectores más concentrados del negocio suele ser la crítica a lo nuevo y la penalización de todo aquello que escape a su estricto control, más que la reflexión propositiva y la inclusión de criterios de democratización en la producción y el acceso.

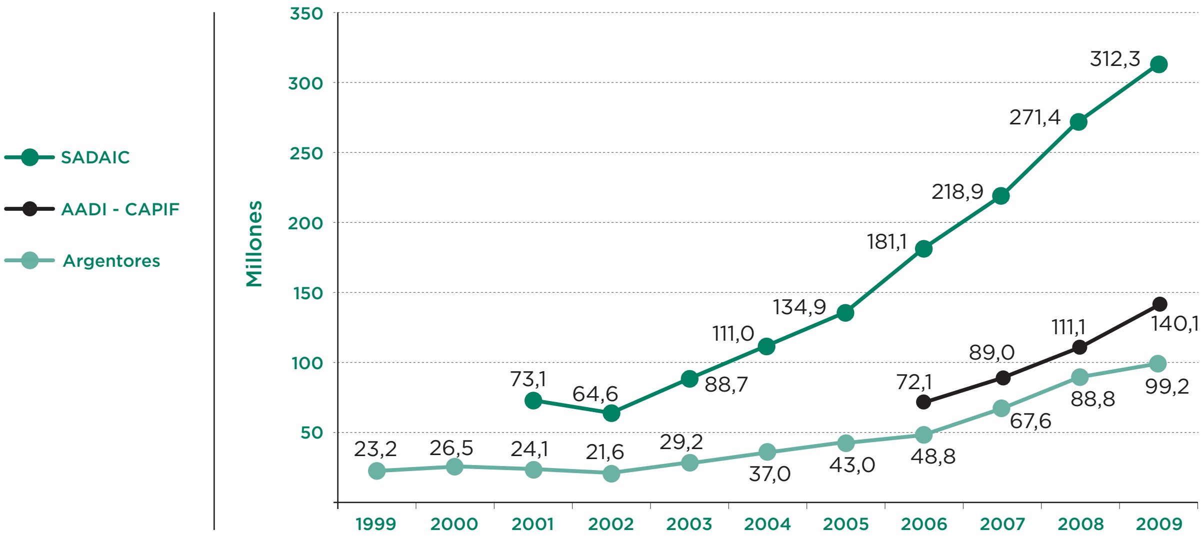
Estos datos pueden ser complementados con la información que nos provee la Cuenta Satélite de Cultura, una herramienta que permite analizar la evolución de la producción cultural en nuestro país en términos de su peso y su dinámica económica. Se han presentado estos resultados en distintos lugares, aquí tan solo referiremos que entre 2004 y 2010 la cultura argentina pasó de representar el 2,35% del PBI total, a expresar el 3,5% del conjunto de la producción nacional, medido a valores constantes. En ese mismo período, el crecimiento acumulado representó más de un 120%. Tanto en términos absolutos como en términos relativos (en relación con otras actividades económicas), la cultura ha mostrado una pujanza económica propia de un sector dinámico y en muy buen estado[8].

Vayamos ahora a los datos que refieren estrictamente a los derechos de autor. ¿Qué sucedió con ellos? ¿Se observa una caída en la recaudación por este concepto en las distintas actividades culturales? ¿Pareciera estar en riesgo la supervivencia de nuestros artistas?

El gráfico que se observa a continuación presenta información de recaudación en concepto de pago de derechos de autor, tal como es registrada por tres organismos: SADAIC, AADI-CAPIF y Argentores. Si bien las series históricas son dispares, en los tres casos se observa un fenómeno similar: la recaudación aumenta de manera sistemática año a año. Si analizamos los valores entre puntas, vemos que los ingresos de SADAIC representan en el 2009 el 427% de lo que este mismo organismos recaudaba en 2001; AADI-CAPIF recaudó en 2009 prácticamente el doble de lo recaudado en 2006; Argentores, por último, más que cuadruplicó su recaudación entre 1999 y 2009.

8. SInCA. Coyuntura Cultural Nro. 4. Septiembre de 2011. Disponible en http://sinca.cultura.gov.ar/sic/cc/cc_03_04.htm

RECAUDACIÓN POR DERECHOS DE AUTOR
Argentina - Años 1999 a 2009 - En pesos corrientes



Fuente: elaboración propia en base a SADAIC, AADI - CAPIF y Argentores.

En definitiva, si nos guiamos por los datos que presentamos hasta ahora, no pareciera ser tan evidente el argumento que plantean los sectores de la gran industria cultural en cuanto a la profunda crisis que los atraviesa. Ni los empresarios parecen estar perdiendo dinero, ni los autores parecen estar en peores condiciones. ¿Será acaso que la Argentina no es aún un "país conectado", y que todavía no nos encontramos ante un escenario de "sociedad digital"?

Analicemos entonces la implantación de Internet, tanto en el conjunto del país como en las distintas provincias. Si bien las tasas de acceso residencial a las redes son dispares entre las diferentes provincias y no permiten hablar de un país que, en su totalidad, se encuentra inserto en la dinámica digital, el porcentaje de hogares conectados es significativamente alto. A esto debe agregarse que las redes troncales de fibra óptica atraviesan los principales conglomerados urbanos, en los que se concentra no sólo la población, sino fundamentalmente el consumo cultural. El caso más destacado en este sentido es la ciudad de Buenos Aires. Allí, más del 90% de los hogares tienen acceso a la red, lo que ubica a la Ciudad en los niveles de conectividad de los países centrales, tales como Holanda, Luxemburgo y Noruega.

Si tomamos los datos de la última encuesta de Acceso a Internet que realiza el INDEC[9], en septiembre del año 2011 había en la Argentina casi 7,5 millones de accesos residenciales. A esto se debe agregar otro millón de abonos de organizaciones. Si tenemos en cuenta esta información, podríamos afirmar que se está desarrollando en nuestro país una nueva forma de socialización, sustentada en la pertenencia al mundo digital[10], tal como sostienen autores como Ramón Zallo[11].

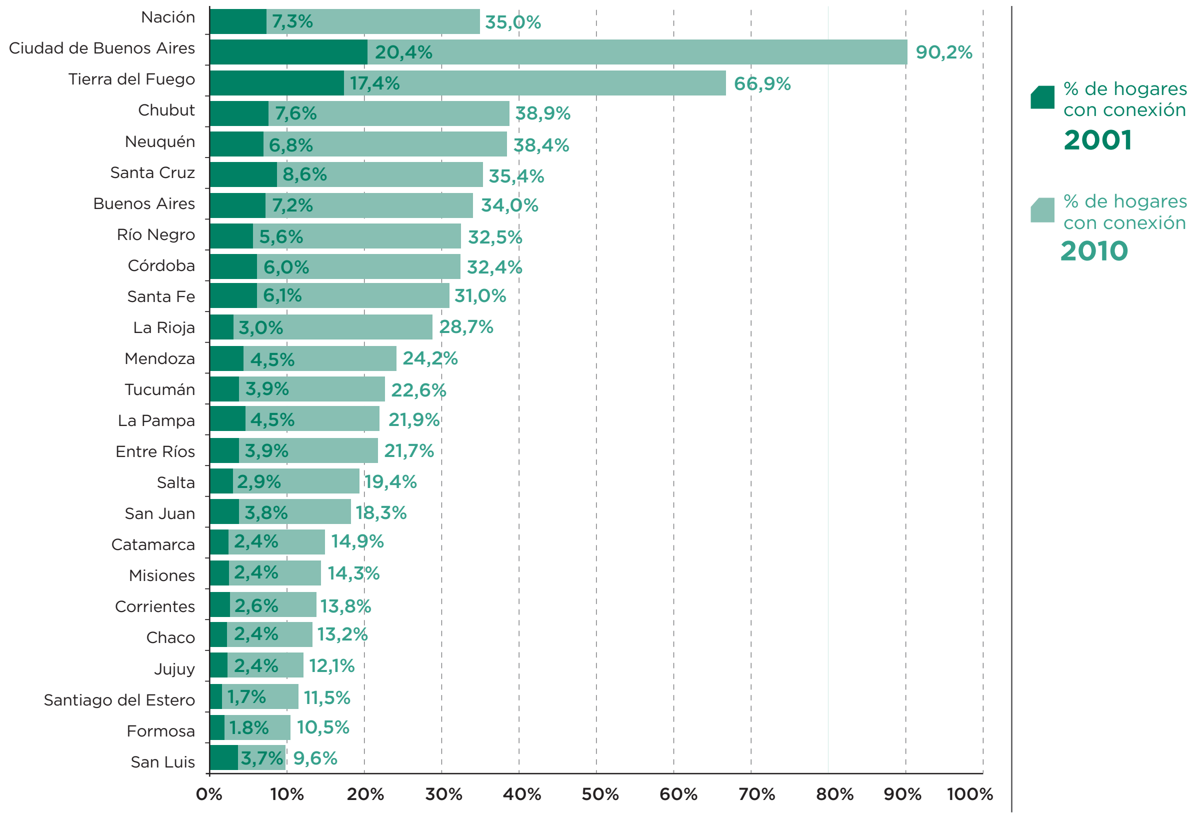
---

9. http://www.indec.gov.ar/nuevaweb/cuadros/14/Internet_12_11.pdf

10. http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2011072809010001&idioma=es

11. Ob. cit.

PORCENTAJE DE HOGARES CON CONEXIÓN A INTERNET SEGÚN PROVINCIA
Argentina - Años 2001 y 2010 - En porcentaje



Fuente: elaboración propia en base INDEC.

Volvamos entonces al punto que quedaba pendiente. ¿Son los internautas que acceden a contenidos culturales "piratas"?

Vale recordar aquí que las redes de conectividad en nuestro país, y particularmente las existentes en la Ciudad de Buenos Aires, en años anteriores se desarrollaron en base al impulso privado, sin que mediara alguna política de universalización del acceso por parte de los gobiernos[12]. Efectivamente, de todas las conexiones registradas en el país apenas 68.126, es decir, menos del 0,01% del total, son gratuitas. Contrariamente, más de 8,2 millones de abonados desembolsan todos los meses un importante monto (una estimación conservadora podría situar el costo promedio del abono en 100 pesos por mes) para poder circular por el mundo digital. Los usuarios de nuestro país habrían pagado, en el año 2011, valores cercanos a los 10.000 millones de pesos anuales. Comparados con el cine, la música y el libro, estos montos aproximadamente quintuplican la facturación de los tres sectores sumados.

12. El gobierno nacional ha avanzado en el Plan Argentina Conectada, cuyo impacto se observará fundamentalmente en las provincias del interior del país, en las que prácticamente no se encuentran redes troncales de acceso a Internet. No obstante, el servicio de "última milla" seguirá a cargo de proveedores privados. El gobierno de la Ciudad, por su parte, no ha hecho más que "iluminar" algunos espacios públicos con acceso a Internet gratuito.

Analizando esos números, pareciera un poco forzado hablar de "delincuentes" o "piratas". Más bien podemos afirmar, nuevamente con Zallo, que el ciudadano digital se destaca por su *voluntad de pago*[13].

REFLEXIONES Y PROPUESTAS PARA LA DEMOCRATIZACIÓN DEL MUNDO DIGITAL

A partir de lo analizado hasta aquí, consideramos que los argumentos que plantea la gran industria cultural no parecieran ajustarse de manera consistente con lo que muestra la información disponible. En su lugar, propondremos otros razonamientos.

Entendemos que una mirada sobre la realidad digital y de su impacto cultural, debe tener como perspectiva de análisis los procesos de convergencia tecnológica y de negocios que se están produciendo en la actualidad[14]. Cada vez más la cultura y la comunicación pasan a ser una actividad global, en la que intervienen no solo las tradicionales "industrias culturales" sino también, y en medida creciente, los medios de comunicación, las empresas de telecomunicaciones y los productores de hardware. Y esta intervención se produce en diversas direcciones: por un lado, las *telcos* y las empresas de *hard* comienzan a producir contenidos; por otro, avanzan en la generación de acuerdos de reciprocidad con las empresas que los producen.

En cualquiera de los dos casos, lo que se observa es que los contenidos culturales pasan a ser el sustento de estas otras actividades, cuyos significativos ingresos son tributarios de aquellos. Contrariamente a los argumentos que revisábamos anteriormente, **se produce una ampliación de la masa de ganancias que genera la cultura en el mundo digital**. Este fenómeno está acompañado por una **fuerte redistribución y puja al interior de las distintas fracciones del capital**. Creemos que las diversas iniciativas legales en torno de la regulación de Internet y la circulación de contenidos deben ser leídas en esta clave, más que en la perspectiva de "ciudadanos desviados" que deben ser penalizados por sus conductas ilegales.

En realidad, y desde una perspectiva de política pública, consideramos que lo que debe redefinirse y conceptualizarse son las nuevas maneras de acceso a contenidos culturales así como también los nuevos actores involucrados. Esta caracterización implica repensar las ecuaciones de negocios, las tributarias y la forma de apropiación de plusvalor. En otras palabras, es necesario identificar en este nuevo espacio de la cultura digital quiénes crean, quiénes pagan, quiénes tributan, quiénes distribuyen, quiénes cobran. Y esta redefinición indiscutiblemente debe sustentarse en criterios que, reconociendo la necesidad de rentabilidad, incorporen la garantía del ejercicio de derechos ciudadanos y la democratización en la creación y el acceso.

En este sentido, la tensión "económica" que plantea la existencia de bienes digitales que pueden reproducirse al infinito sin costo alguno, nos lleva a reflexionar acerca del carácter mismo de Internet y de las redes digitales. ¿Cómo debe ser conceptualizado este espacio, cómo debe ser pensado? ¿Internet es una gran tienda de negocios, una vidriera en la que tenemos la posibilidad de observar millones y millones de productos —cultura, información, comunicación— pero por los que deberemos pagar para tener un acceso pleno? ¿O es posible postular a la red como parte del espacio público, y al

13. Zallo, R., Ob. cit.

14. Marcos Dantas es uno de los autores que sostiene esta perspectiva. Véase bibliografía ya citada.

acceso y a la navegación, en consecuencia, como un derecho humano fundamental?[15]. Cada una de esas opciones implica priorizar distintos criterios: de rentabilidad y ganancia empresaria, en el primer caso; de garantía de derechos y democratización, en el segundo. Y es en esta última perspectiva que nos interesa situarnos y, desde ahí, plantear algunas posibles líneas de acción hacia delante, al menos para promover el necesario debate respecto de qué hacer.

En primer lugar, y como punto de partida de restantes avances en torno de la democratización del mundo digital, creemos que es fundamental avanzar en la discusión y en la sanción de un marco legal que establezca la "Neutralidad de la Red"[16]. Este concepto hace referencia al criterio en torno del cual debe ordenarse la circulación de información a través de Internet. Una red "neutral" sería aquella en la que todos los contenidos circulan en igualdad de condiciones, independientemente de su orientación, de quién los produzca, y de la cantidad de usuarios que accedan a él. Por el contrario, una red "no neutral" permitiría establecer una jerarquización entre sitios y contenidos, expresada en la velocidad de transmisión de datos o, directamente, en la posibilidad o no de descargarlos.

Una mirada muy panorámica permite detectar dos grandes riesgos de una red no neutral: en primer lugar, puede facilitar la preeminencia de criterios u objetivos políticos que definan la prohibición en la circulación de ciertos contenidos[17], atentando de esa manera contra el libre acceso a la información; por otro lado, una red asimétrica facilita y deja fuera del marco de la intervención del Estado la existencia de acuerdos económicos entre operadores de red y productores de contenidos, que garantizan la circulación de ciertos contenidos en detrimento de otros.

En segundo lugar, es central plantear la condición de Servicio Público de las redes digitales. Esto le dará al Estado una serie de prerrogativas y de herramientas de intervención, que habilitan la posibilidad de pensar políticas públicas en clave de democratización del acceso y libertad de expresión. Existen en nuestro país dos antecedentes legales, que pueden allanar este camino: el Decreto 554/97, que declara de Interés Nacional el acceso a Internet de todos los habitantes de nuestro país; y la Ley 26.032, del año 2005, que establece que la *"búsqueda, recepción y difusión de información e ideas por medio del servicio de Internet se considera comprendida dentro de la garantía constitucional que ampara la libertad de expresión"*.

Por último, entendemos que la expansión de la cultura y la comunicación digital pone en tensión la Ley 11.723 de Propiedad Intelectual, que fue pensada para una sociedad analógica. Desde algunas posturas, la crítica a esta ley avanza sobre el concepto de Derecho de Autor, cuestionando la existencia de un autor individual y la posibilidad de exigir una remuneración por una obra que, en consecuencia, sería esencialmente colectiva. Es nuestra intención, en esta oportunidad, poner el foco sobre otra cuestión: los ingentes ingresos que reciben las *telcos* por la provisión de servicios de

---

15. Esta postura es la que expresa, entre otros, Xavier Marcé. Al respecto, véase su intervención en este debate: http://issuu.com/secretariadecultura/docs/derecho_de_autor_mica2b

16. Actualmente, ya son dos los países que han avanzado en este camino: Chile y Holanda. También son relevantes, en este sentido, las declaraciones que ha hecho la Relatoría Especial para la Libertad de Expresión de la OEA.

17. Pensemos en la centralidad que han tenido las redes digitales en muchos procesos políticos de transformación recientes (primavera árabe, indignados españoles, revueltas sociales en el Reino Unido, etcétera).

comunicación digital que, como postulamos anteriormente, se sustentan en los contenidos culturales a los que allí se puede acceder.

En esta dirección, esa masa de recursos (que previamente estimamos en más de diez mil millones de pesos) debería abonar a la constitución de un Fondo de Autores, que debería ser repartido en función de criterios de proporcionalidad según la cantidad de descargas y/o accesos. El Estado debería tener aquí un rol preponderante, no solo en el establecimiento de normativas que garanticen la transparencia y la eficiencia de este mecanismo, sino también en el desarrollo de sitios y portales de difusión y acceso a la cultura.

Más allá de las medidas concretas para adecuar los derechos de autor al mundo digital, creemos que lo central es dejar de lado las posturas que intentan resistir el paso del tiempo y la historia, procurando a través de políticas punitivas y persecutorias replicar el mundo analógico en el mundo digital. Tampoco nos parece prudente pretender que la Web se pueda convertir en un espacio horizontal, sin pobres ni ricos, sin poderosos ni débiles, sin ganadores ni perdedores. Estas posturas suelen expresar el punto de vista de los ganadores, que no necesitan de regulaciones ni de estados presentes. Nos parece, en cambio, que lo urgente es reconocer los cambios y generar las adecuaciones necesarias para fortalecer la economía cultural, la democracia y las asombrosas oportunidades para desarrollar la creatividad que brinda este nuevo espacio digital.

BIBLIOGRAFÍA

Bilinkis, Santiago. *La lucha contra la piratería y el avance sobre las libertades individuales.* Disponible en: http://spanish.bilinkis.com/2012/01/la-lucha-contra-la-pirateria-y-el-avance-sobre-las-libertades-individuales/

Dantas, Marcos. *Internet abierta vs. "jardines amurallados": el libre acceso al conocimiento y las artes en disputa.* Disponible en http://www.herramienta.com.ar/revista-herramienta-n-47/Internet-abierta-vs-jardines-amurallados-el-libre-acceso-al-conocimiento-y-

Dantas, Marcos. *Nueva etapa de la industria cultural: de la lógica fabril a los "jardines amurallados".* Disponible en http://www.herramienta.com.ar/herramienta-web-10/nueva-etapa-de-la-industria-cultural-de-la-logica-fabril-los-jardines-amurallados

— *A renda informacional.* Disponible en http://www.compos.org.br./data/biblioteca_415.pdf

De Charras, Diego. *Redes, burbujas y promesas.* Prometeo. Buenos Aires. 2006

IFPI. *Digital Music Report 2012. Disponible en* http://www.ifpi.org/content/library/DMR2012.pdf

Marsé, Xavier. *Derecho de Autor en Industrias Culturales (comp.).* Secretaría de Cultura de la Nación. Buenos Aires. 2011. Disponible en http://issuu.com/secretariadecultura/docs/derecho_de_autor_mica2b

MPAA. Comunicados de prensa. Disponibles en http://www.mpaa.org/news/pr.

OIC. *La industria de la música en la Ciudad de Buenos Aires. Cambios y perspectivas del sector en la era digital.* Observatorio de Industrias Creativas. Buenos Aires. 2010. Disponible en: http://oic.mdebuenosaires.gov.ar/contenido/objetos/InvestigacinMsicaOIC2011.pdf

Organización de Estados Americanos, Relatoría para la Libertad de Expresión. *Comunicado de Prensa R06/12.* Disponible en http://www.cidh.oas.org/relatoria/showarticle.asp?artID=880&lID=2

Organización de Estados Americanos, Relatoría para la Libertad de Expresión. *Declaración conjunta sobre Libertad de Expresión e Internet.* Disponible en http://www.cidh.org/relatoria/showarticle.asp?artID=849&lID=2

SInCA. *Coyuntura Cultural Nro. 4*. Septiembre de 2011. Disponible en http://sinca.cultura.gov.ar/sic/cc/cc_03_04.htm

Zallo, Ramón. *Paradojas de la cultura digital.* Revista TELOS. Septiembre 2011. España. Disponible en http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2011072809010001&idioma=es

ELIANE **COSTA**

Magister en Bienes Culturales y Proyectos Sociales por la FGV/ CPDOC, con MBA en Comunicación con formación en Marketing por la ESPM. Es Doctoranda en la Escuela Doctoral de Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad de París Descartes (París V/ Sorbonne). Es graduada en Física, con posgrado en Ingeniería de Sistemas por la COPPE-RJ. Trabajó por más de 30 años en Petrobras, donde fue Gerente de Patrocinios de 2003 a mayo de 2012, responsable por su política de patrocinios culturales, por la gestión del Programa Petrobras Cultural y de sus procesos nacionales de selección pública de proyectos. En la misma empresa, actuó también como profesora en los cursos de especialización, en las áreas de Tecnología de la Información y en el Área Internacional. Es autora del libro *Jangada Digital* (Ed. Azogue), sobre las políticas públicas desarrolladas por el Ministerio de Cultura para el escenario de las redes y tecnologías digitales, durante la gestión de Gilberto Gil. Su disertación de maestría ("Con cuántos gigabytes se hace una balsa, un barco que navegue: el Ministerio de Cultura, en la gestión de Gilberto Gil, delante del escenario de las redes y tecnologías digitales"), que dio origen al libro, está disponible en la red, bajo una licencia Creative Commons, en: www.overmundo.com.br/banco/com-quantos-gigabytes-se-faz-uma-jangada.

Traducción de Fernando Bercovich.

POLÍTICAS PÚBLICAS EN CULTURA PARA EL ESCENARIO DE LAS REDES: LA EXPERIENCIA BRASILEÑA, SOBRE LA PERSPECTIVA DE LA ECOLOGÍA DIGITAL

“ **#redes** #CulturaDigital #estado #DiversidadCultural #TecnologíasdelaInformaciónylaComunicación **#PuntosdeCultura** #BrechaDigital #LibertaddeExpresión **#DerechosCulturales**

Este artículo trata del contexto de las redes de las tecnologías digitales como campo de políticas públicas culturales, concebidas bajo la perspectiva de la ecología digital, esto es, del compromiso para la promoción del desarrollo sustentable en el ámbito del ciberespacio.

Un abordaje ecológico de ese ambiente, comprendiéndolo como un ecosistema, coloca el calor del uso público de la información y del conocimiento por encima de su valor de cambio. Además, apunta a la emergencia de una *cultura de redes*, calcada en los pilares del intercambio y de la colaboración, resaltando que fue exactamente esa cultura que permitió el desarrollo de la Internet tal como la conocemos hoy.

La temática de la ecología digital fue tratada inicialmente en 1997 por el profesor estadounidense James Boyle en su artículo *A Politics of Intellectual Property: Enviromentalism For the Next?*[1]*,* en el cual él analiza la posibilidad de una mirada ambientalista sobre la red. De acuerdo con el autor, así como el uso abusivo de los recursos naturales puede destruir la biosfera, el exacerbamiento del foco en la propiedad intelectual del conocimiento y de los bienes culturales que allí residen puede hacer lo mismo con la ciberesfera.

Bajo el ángulo de las políticas públicas, este artículo aborda el escenario de las redes y de las nuevas tecnologías digitales de información y comunicación (TIC), dando centralidad, no a la óptica tecnológica, ligada a la infraestructura de ese contexto, pero a la óptica cultural, relacionada a los nuevos paradigmas de producción, circulación y consumo cultural que caracterizan la cibercultura, la cultura contemporánea, fuertemente marcada por la presencia de tecnología en todos los aspectos de lo cotidiano.

Busca evidencia, por ejemplo, en la contribución de la políticas públicas para la promoción de diversidad cultural en la red, la ampliación del acceso a los bienes y servicios culturales y al conocimiento, el ejercicio de los derechos culturales, las intersecciones entre cultura local

1. http://scholarship.law.duke.edu/faculty_scholarship/165/

y global, así como también el fortalecimiento de las posibilidades del intercambio, la cooperación y el diálogo intercultural libre.

Más precisamente este trabajo aborda las políticas públicas desarrolladas por el Ministerio de Cultura durante los cinco años de gestión del músico y compositor Gilberto Gil desde enero de 2003, cuando él asume el cargo junto con el recién electo presidente Luiz Inácio Lula da Silva, hasta julio de 2008, en la mitad del segundo mandato de Lula, cuando decide dejar el cargo para volver a dedicarse exclusivamente a su carrera artística[2].

Una de las más importantes iniciativas de su gestión como ministro de Cultura fue la creación de los Puntos de Cultura, en el ámbito del Programa Cultura Viva, lanzado en julio de 2004. Instalados en comunidades en situación de vulnerabilidad social por todo el país, en pequeños municipios o en la periferia de las grandes ciudades, cada Punto de Cultura es dotado de un estudio digital de producción audiovisual conectado a Internet.

Es justamente la presencia de esos estudios que hace la diferencia, ya que ellos posibilitan tanto la producción de contenidos culturales digitales como videos, fotografías, bandas sonoras, documentales, blogs, sitios y programas para radios y canales de televisión comunitarios, como también la difusión de esas producciones para Internet. Se trata, así, de la expresión cultural de una comunidad, percibida y registrada por ella misma, en medio digital; lista, entonces, para la difusión ilimitada por la red.

En su discurso de asunción, citando el *shiatsu do-in* (la técnica japonesa de masaje que se basaba en la presión de los dedos sobre los puntos donde la energía vital del cuerpo está retenida), el ministro de Cultura Gilberto Gil prometía hacer un "do-in antropológico" en el cuerpo cultural del país, masajeando puntos vitales momentáneamente adormecidos u olvidados. Esa es, exactamente la misión de los Puntos de Cultura.

Los Puntos de Cultura son escogidos entre iniciativas ya desarrolladas por organizaciones de la sociedad civil hace por lo menos dos años, en localidades donde la oferta de servicios públicos y el equipamiento cultural son precarios. **La iniciativa invierte, entonces, la lógica de actuación del Estado: no es el gobierno el que propone una acción a las comunidades, son éstas las que definen las prácticas que desean fortalecer, a partir del reconocimiento y el apoyo del gobierno.**

De esa forma, el Punto de Cultura no es ni un servicio, ni un equipamiento cultural creado por el Estado: representa el apoyo de éste a una iniciativa que ya se desarrolla, por ejemplo, en el interior de una favela, una aldea indígena o una comunidad quilombola. Su foco no es la carencia, sino la potencia y la capacidad de acción de los individuos y de los grupos.

Más allá del apoyo financiero (R$180.000 en parcelas semestrales, durante 3 años, lo que equivale a cerca de R$5000 por mes), esas iniciativas reciben el sello institucional del Ministerio, lo que es mucho más importante para su relación con las comunidades en que están insertas y con los poderes públicos locales. Hoy, existen cerca de 3.500 Puntos de Cultura instalados en todas las regiones del país.

Pierre Lévy sostiene que, "(...) lejos de ser una subcultura de los fanáticos por la red, la cibercultura expresa una mutación fundamental de la propia esencia de la cultura

2. Al dejar el cargo, es sustituido por Juca Ferreira, secretario ejecutivo del Ministerio durante toda la gestión Gil, que da continuidad a las políticas públicas en desarrollo

(...)"[3]. Y, de acuerdo con el investigador brasilero Andre Lemos[4], ese contexto es regido por tres leyes fundamentales: 1) La liberación del polo de emisión: el consumidor de información en la red es, igualmente un productor de información, lo que viabiliza la diversidad de voces y discursos, en oposición a la edición hegemónica de mensajes de los medios masivos del siglo XX; 2) el principio de la conexión en red, que provee su infraestructura tecnológica y crea nuevas perspectivas para la difusión de expresiones culturales cuya repercusión es, usualmente, limitada; y 3) la reconfiguración de formatos mediáticos y de prácticas sociales.

Se trata aquí, entonces, de un contexto que claramente trasciende un abordaje meramente tecnológico y remite a nuevas prácticas, valores y posibilidades. Hablamos de un escenario donde el consumidor/receptor es también un potencial productor/emisor de mensajes. De un escenario de redes, y de redes de redes. De una comunicación de muchos para muchos, sin edición y sin intermediarios: una verdadera "toma generalizada de la palabra", como sostiene Gianni Vattimo, que suscita nuevas esferas públicas colectivas globales. Hablamos de nuevos circuitos y de nuevos lenguajes, como el "remix", la producción de nuevas obras derivadas. Hablamos de nuevos protagonistas y de la emergencia de una verdadera "inteligencia colectiva", como definió Lévy.

Hablamos, por lo tanto, de Cultura, en una concepción contemporánea, como dispone la Convención sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las expresiones Culturales (UNESCO, 2004):

> *"Cultura como el conjunto de trazos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan una sociedad o un grupo social y que comprende, además de las artes y de las letras, los modos de vida, las formas de convivencia, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias".*

O, como la definió el propio Gilberto Gil en su discurso de asunción:

> *"Cultura como todo aquello que, en el uso de cualquier cosa, se manifiesta para más allá del mero valor de uso. Cultura como usina de símbolos de un pueblo. Cultura como conjunto de signos de cada comunidad y de toda nación. Cultura como el sentido de nuestros actos, la suma de nuestros gestos, el sentido de nuestras formas".*

En entrevista a la autora, Gil cuenta que, en diciembre de 2002, recibió con sorpresa la invitación hecha por el recién electo presidente Lula para que él asumiese el Ministerio de la Cultura. En el día 23 de octubre, pocos días antes del segundo turno de la elección, cerca de tres mil personas, entre artistas, intelectuales y militantes, habían asistido al *Canecao*, tradicional casa de espectáculos en la zona sur de Río de Janeiro, para oír a Lula y participar del lanzamiento de su programa para el área de cultura. El documento "La imaginación al servicio de Brasil"[5], elaborado a partir de debates promovidos con artistas y personalidades de la escena cultural, de junio a septiembre, apuntaba a un modelo de gestión cultural con mayor presencia y participación del

3. *Cyberespace et cyberculture*, Pierre Lévy
4. *http://www.andrelemos.info/artigos/cibercultura.pdf*
5. Disponible en http://www.pt.org.br/portalpt/dados/bancoimg/c091030161630ProgramadeCultura2002.pdf). *Sitio* del Partido de los Trabajadores. Acceso el 11/07/10.

Estado, en contraposición al "Estado mínimo" defendido por los últimos gobiernos, que guardaban el espíritu neoliberal de los años 1990.

El documento proponía acciones a partir de la discusión del concepto de cultura en una perspectiva antropológica, que ampliaba el alcance de la políticas culturales para además de las artes y de las letras, de manera de incluir "(...) los modos de vida, los derechos humanos, las costumbres y las creencias; la interdependencia de las políticas en los campos de la cultura, de la educación, de las ciencias y de la comunicación; y la necesidad de tener en cuenta la dimensión cultural del desarrollo (...)"[6]. Era grande, entonces, la expectativa de que alguien, indicado por el PT, viniese a ocupar el cargo, y algunos nombres ya eran barajados y citados por la prensa.

La elección del nuevo ministro de Cultura se hizo pública el día 17 de diciembre. Recibida con sorpresa, generó inmediata polémica. La relevancia de su carrera artística, su histórico desarrollo con movimientos relacionados con la cultura negra y el medio ambiente, sumados al hecho de ser artista, negro, bahiano y tropicalista, agregaban a la elección de su nombre una fuerte carga simbólica.

Gil traía, también, alguna experiencia política: en 1989, fue electo como el concejal más votado de Salvador, dos años después de asumir la presidencia de la Fundación Gregório de Mattos, virtual Secretaría Municipal de Cultura de Salvador. En ese momento, además de no formar parte del conjunto de nombres que estaban esperando las bases del PT, era afiliado al Partido Verde (PV), que ni siquiera integraba la *Coalición Lula Presidente*.

La noticia de la designación generó críticas de artistas y militantes, principalmente del eje Río-San Pablo. Para ayudarlo a pensar sobre la nueva perspectiva que se presentaba, Gil reunió en su casa, además de Hermano y Caetano, otros amigos artistas, inclusive, Chico Buarque, históricamente ligado al PT, partido del cual su padre, Sérgio Buarque de Hollanda, fue uno de los fundadores, 22 años antes. Y cuenta, considerando los dos lados de la cuestión:

> *"Surgió luego la cuestión de que el enfrentamiento de una gestión ministerial, con la mera perspectiva clásica, con la mera perspectiva convencional, no era nada suficientemente estimulante para que yo fuese a encarar esa posibilidad (...) Las cuestiones principales estaban prácticamente restringidas a la visión clásica de patrimonio e incentivo de las artes... Básicamente esos eran los dos grandes ejes de la preocupación histórica reciente con gestión cultural en Brasil (...) Y la perspectiva de bajos presupuestos, falta de recursos, una falta de tradición de apoyo profundo de la Presidencia y de los Ministerios afines, al trabajo del Ministerio de la Cultura... un Ministerio vaciado históricamente, un Ministerio pequeño... todo eso hacía que fuese atractivo, propiamente, ir para allá, dentro de esa perspectiva. Pero, al mismo tiempo, había otras cuestiones... Estaban las cuestiones nuevas de la propiedad intelectual, la cuestión de la diversidad cultural, el diferencial de los países emergentes, en general, todo ellos, resultantes de la colonización europea... Ese desplazamiento del proceso civilizatorio mundial para un protagonismo de esos nuevos países, de esas nuevas culturas... En fin, todos esos eran temas nuevos. Y las nuevas tecnológicas, evidentemente... El papel extraordinario, la mutación, el sentimiento de mutación, la extraordinaria aceleración tecnológica de los últimos tiempos... todo eso como*

6. Ibídem.

> *tematización nueva para la cultura... la economía de la cultura... todas esas grandes cuestiones nuevas que no estuvieron hasta entonces propiamente tematizadas, colocadas en el Ministerio de la Cultura, o en cualquier otra área cultural del país. Y de ahí, fue todo eso entonces, esas conversaciones, que me dieron la perspectiva de ir, exactamente, a la heterodoxia: - ¡Voy a ser un ministro heterodoxo! Y lo fui. Fui allá para eso"[7].*

La nueva concepción traída por Gilberto Gil al Ministerio de la Cultura evidenciaba la esencia tropicalista del artista. El ministro fue, en los años '60, uno de los íconos (junto con Caetano Veloso) del tropicalismo, movimiento de ruptura que sacudió el ambiente de la música popular y de la cultura brasileña, al asimilar creativamente lenguajes de la cultura joven mundial, como el rock, las ropas psicodélicas y las guitarras eléctricas, imprimiéndoles una marca propia y original.

La propuesta tenía raíces en el Movimiento Antropofágico, en la década del '20, había reunido exponentes del modernismo brasileño en torno de la propuesta de repensar la cuestión de la dependencia cultural en Brasil. En 1928, Oswald de Andrade lanzaba la base conceptual del movimiento —el manifiesto antropofágico— que, en lenguaje metafórico y poético, proponía deglutir, "antropofágicamente", las innovaciones estéticas que veían de afuera, digerirlas en la cultura popular y entonces regurgitarlas. Oswald buscaba inspiración en la historia del obispo Pero Sardinha que, habiendo naufragado en 1556 en la costa brasileña, se dedicó a catequizar a los indígenas que entonces habitaban el territorio: estos, impresionados con la gloriosa civilización que el obispo representaba, resolvieron absorberlo en su totalidad, "antropofágicamente" hablando, y se lo comieron.

Ya como ministro, Gil asociaba claramente la concepción de *cultura digital* traída por su gestión a la *"regurgitación antropofágica"* de los modernistas. En las combinaciones y *remixes* del mundo digital, identificaba la concretización de las ideas tropicalistas: "Son tiempos irremediablemente tropicalistas, porque el Tropicalismo era la capacidad de operar con fragmentos, lo que hoy es el lenguaje cotidiano". Gil identificaba su propia decisión de aceptar el Ministerio como el desarrollo de un sentimiento tropicalista: "Todo lo que enfatiza el sentido democrático de la convivencia de los diversos modos de manifestación cultural y tiene el impulso de aventura es tropicalista".

La política pública representada por los Puntos de Cultura, creada en la gestión de Gil, trajo, como mínimo, dos inflexiones importantes:

(i) La primera es que, hasta entonces, el contexto de las redes y tecnologías digitales estuviera restricto a las esferas técnicas del gobierno, en el ámbito de los órganos de ciencia, tecnología y comunicaciones. Prueba de eso es la composición del Comité Gestor de Internet, que, creado en 1995 "(...) para hace efectiva la participación de la Sociedad en las decisiones relacionadas a la implantación, administración y uso de Internet (...)", fue revisado en 2003, sin, hasta el momento, haber incluido jamás un representante de la Cultura entre sus miembros. En la gestión Gil, el Ministerio de Cultura no solamente amplió sus atribuciones, sobre todo, expandió su propia concepción de

7. Ibídem.

cultura, absorbiendo el contexto digital como un campo de políticas culturales.

(ii) La segunda es que, con la propuesta de los Puntos de Cultura, el Ministerio amplía la noción de *inclusión digital*, pasando a tomar el acceso a la computadora e Internet no más como línea de llegada, sino como punto de partida para nuevas prácticas y posibilidades. Sobrepasa, así, la óptica focalizada en el *hardware*, incorporando una reflexión sobre los usos de la tecnología en el dominio de la cultura, la perspectiva de la autonomía del usuario y el fortalecimiento de una cultura de redes. El Ministerio pasa a llamar ese abordaje *cultura digital.*

La propuesta de los Puntos de Cultura guarda total sintonía con las recomendaciones de la Convención sobre la *Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales*, adoptada en 2005 por ocasión de la 33a. Sección de la Conferencia General de la UNESCO. A propósito del documento, ratificado por 116 países hasta el momento, la institución declara que “la cultura no puede ser más considerada como un subproducto del desarrollo, y sí como recurso fundamental del desarrollo sustentable”[8].

Incentivando la producción de contenidos culturales diversificados, los Puntos de Cultura contribuyen para la promoción de la diversidad lingüística y cultural en el ciberespacio, como recomienda la misma Convención que, sobre este punto, lanza una alerta:

> *“Los procesos de globalización, facilitados por la rápida evolución de las tecnologías de comunicación e información, a pesar de proporcionar las condiciones inéditas para que se intensifique la interacción entre culturas, constituyen también un desafío para la diversidad cultural, especialmente en lo que dice respecto de los riesgos de desequilibrios entre países ricos y pobres”*[9].

No existe hoy —desde un punto de vista estrictamente tecnológico— ningún obstáculo a la universalización e intercambio del conocimiento. Mientras tanto, esa utopía es combatida por los intereses económicos y geopolíticos poderosos, configurándose ahí, precisamente, el objeto de la ecología digital.

Vale registrar que Internet y las tecnologías digitales se propagan por el planeta de manera rápida, y sin embargo de manera extremadamente desigual, creando nuevas diferencias y desigualdades, como registra Néstor García Canclini[10]. El sitio *Internet World Stats*[11], que monitorea la utilización de Internet alrededor del mundo, apunta que, al 31 de diciembre de 2011, poco más de 2,3 billones de personas tenían accesos a la red, número que apenas representa el 32,7% de la humanidad.

Manuel Castells[12] añade que la verdadera *brecha digital (o fractura digital)* no puede ser medida simplemente por la cuantificación de los internautas, pero sí por las consecuencias tanto de la conexión, como de la falta de conexión. El autor resalta que la centralidad de Internet en gran parte de las áreas de la actividad social, económica y

8. http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919f.pdf
9. http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919f.pdf
10. *Differents, inégaux ou déconnectés*, Néstor García Canclini – 2004.
11. http://www.Internetworldstats.com/
12. La Galaxia de Internet, Manuel Castells, 2002.

política corresponde a la marginalidad para cerca del 70% de los habitantes del planeta, que no tienen acceso a ella, o tienen acceso limitado por algún motivo.

En el sitio *Internet World Stats* se puede observar que la tasa de penetración de Internet en América del Norte es de 78,6%, y en Europa del 61,3%, mientras que en África ésta es del 13,5% (en América Latina, incluyendo el Caribe, ese porcentaje corresponde al 39,5%). Esa disparidad es un obstáculo al desarrollo de la regiones más afectadas, no como consecuencia de Internet en sí, pero sí de la desigualdad que acota las oportunidades de acceso a lo que ésta puede representar.

Por otro lado, como añade Castells, la *brecha digital* no se relaciona sólo con la posibilidad o no de acceso a la infraestructura tecnológica, sino que envuelve además la calidad de ese uso y el contexto en que se da su apropiación. El autor registra que la exclusión digital se puede dar por diferentes mecanismos, como dificultades económicas, políticas o institucionales de acceso a la red, o bien por insuficiencia de recursos educacionales y culturales que permitan su uso autónomo.

Otro aspecto de la *brecha digital* también apuntado por Castells es la desventaja en la producción del contenido comunicado a través de las redes. En el contexto de la globalización, el autor llama la atención para lo que podría ser un intercambio intensivo de bienes simbólicos entre los diferentes países, que muchas veces se limita a un flujo de mano única que amenaza la creatividad y la viabilidad económica de los países no hegemónicos y el propio ideal de un mundo polifónico (no se puede olvidar que la industria americana basada en la producción de contenidos sujetos a *copyright* representa un volumen muy importante de divisas al país, sobrepasado solamente por la industria armamentista).

En los últimos años, diferentes compromisos fueron firmados, en la esfera internacional, en el sentido de enfrentar los diferentes desequilibrios ligados al cuadro de *brecha digital* global. En 2000, en la *Cúpula del Milenio*[13] promovida por la ONU, 191 países, incluyendo Brasil, se comprometieron con 8 metas, dentro de las cuales estaba la de promover una asociación mundial para el desarrollo.

En seguida, la *Cúpula Mundial de la Sociedad de Información,* también promovida por la ONU (en dos etapas: en Ginebra, en 2003 y en Túnez, en 2005) reafirmó la determinación de construcción de una sociedad de información que tenga en cuenta la dimensión humana, solidaria y que privilegie el desarrollo, de forma que todos puedan, en cualquier parte del mundo, crear, acceder, utilizar y compartir la información y el conocimiento[14].

En 2004, el *Reporte de Desarrollo Humano*[15]*,* divulgado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), colocó, por primera vez, el tema de la libertad cultural en pie de igualdad con las cuestiones de la democracia y de las oportunidades económicas. El documento resalta que la libertad de escoger una identidad cultural, y de ejercerla sin discriminaciones o desventajas, es vital para el desarrollo humano.

El año anterior, los ministros de Cultura de 16 países habían solicitado el respaldo de aquella organización para que pudieran ejercer su derecho de crear o preservar, de forma autónoma, sus propias políticas culturales nacionales relativas a la producción y la circulación de contenidos culturales. Esa demanda resultó, en 2005, en la elaboración

13. http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/declaracao_milenio_nacoes_unidas.pdf
14. http://www.itu.int/wsis/documents/doc_multi.asp?id=2266%7C0
15. http://hdr.undp.org/en/media/hdr04_fr_complete.pdf

de la ya mencionada *Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Experiencias Culturales.*

Aun en 2004, la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) consideró, también por primera vez, las dimensiones "desarrollo" y "acceso al conocimiento" como partes integrantes de su trabajo. Ese cambio resultó de un posicionamiento pionero y decisivo del Brasil y de la Argentina, que consiguieron la incorporación de esa nueva óptica a la *Agenda del Desarrollo* de la organización. La propiedad intelectual deja, así, de ser percibida en ese foro como una dimensión favorable sólo a los países desarrollados.

El *Compromiso de Túnez*[16]*,* firmado en 2005 por todos los países participantes de la *Cúpula Mundial de la Sociedad de Información,* reconoció también la libertad de expresión y la libre circulación de las informaciones, de las ideas y del saber, como esenciales a la sociedad de información y al desarrollo.

A pesar de todos esos compromisos, el establecimiento de una verdadera cultura de la coparticipación, cooperación y de intercambios abiertos —atributos indisociables del contexto de las redes— continúa marcado por impasses y discusiones complejas en la mayoría de los países. De esa forma, la creatividad, la innovación, la utopía de la universalización del acceso al conocimiento y su producción, viabilizadas por la red, continúan asociadas a la inestabilidad, inseguridad y exclusión.

Por un lado, el derecho universal al acceso a la cultura; por otro, autores y derechos relacionados a sus obras, legítimos, sin duda, aunque, en algunos casos, sobreestimados. O aún, por un lado, proyectos informáticos cooperativos como Wikipedia[17], los *softwares* libres, nuevas formas artísticas como la música como el Hip-Hop, o *remix*, el arte y la cultura libre; por otro, la ofensiva industrial, económica y política mundial contra la piratería intelectual, que combate al *intercambio de información sin fines de lucro entre individuos* con los mismos instrumentos jurídicos y de policía utilizados contra la piratería y el robo de productos físicos.

Ese debate es muy fuerte en Brasil, donde, durante la gestión de Gilberto Gil (y de su sucesor, Juca Ferreira), el Ministerio de Cultura eligió la reforma de los derechos de autor y el debate sobre la cultura libre como dos de sus principales frentes, lo que les trajo, al mismo tiempo, críticas severas y apoyos apasionados. Las mayores objeciones son colocadas por los partidarios del modelo pre-Internet y pre-popularización de las tecnologías digitales, en el cual la producción y la difusión de bienes culturales exigía procesos industriales caros, lo que, de alguna forma, "justificaba" la privatización de la expresión pública. Al contrario, la cultura suscitó una situación enteramente distinta, en la cual el más común de los mortales puede ejercer, directamente, su libertad de expresión pública.

Un hecho que llama la atención en Brasil es la capacidad de apropiación tecnológica por las poblaciones periféricas. En cada favela brasileña hay decenas de *lan-houses,* donde los habitantes de la comunidad pueden tener acceso a la red, pagando barato. Muchas de ellas están instaladas en espacios improvisados y funcionan fuera del mercado formal. Es dato bastante significativo que un tercio de los internautas brasileños acceda a Internet desde esas *lan-houses.*

---

16. http://www.itu.int/wsis/documents/doc_multi.asp?id=2266%7C0
17. La enciclopedia de acceso libre en la red, cuyas entradas pueden ser creadas o modificadas por cualquier persona.

¿De qué hablamos entonces? Hablamos de millones de nuevos creadores, de nuevos protagonistas que se integraron al tejido cultural brasileño en los últimos años, accediendo a la red a través de los 3500 Puntos de Cultura, de las 108 *lan-houses,* de telecentros comunitarios o también a partir de las oficinas promovidas por diversos proyectos socioculturales como el "Nós do Morro", en la favela carioca Vidigal, que, desde la década del '80 vienen formando jóvenes realizadores en el segmento de lo audiovisual.

Todos esos ejemplos evidencian una situación completamente nueva, que no puede, absolutamente, dejar de ser tenida en cuenta por la políticas públicas culturales.

Son muchos los ejemplos de esa eclosión de nuevos creadores y productores culturales, incentivados, en los últimos años, por políticas públicas culturales. Dentro de ellos, destacamos el portal *Viva Favela* (www.vivafavela.com.br), alimentado por habitantes de diferentes favelas brasileñas, focalizado en la cultura de esas comunidades y en las estrategias adoptadas por sus habitantes para superar las dificultades cotidianas. Ejemplos ilustrativos de lo que acá se habla son también los sitios de los proyectos *Video en las Aldeas (*www.videonasaldeias.org.br*)* e *Indios online* (www.indiosonline.net), que traen la producción audiovisual de comunidades indígenas brasileñas, de diferentes etnias; *Red Mocambos* (www.mocambos.net), de intercambio entre diferentes comunidades quilombolas en Brasil y en África; *Overmundo* (www.overmundo.com.br), volviendo a la difusión de la cultura brasileña que no consigue ser retratada por los grandes medios de comunicación; *Fuera del Eje* (foradoeixo.org.br) que inaugura formas de producción cultural en red y nuevo circuitos de difusión cultural fuera del eje Río-San Pablo; *Revelando os Brasis* (www.revelandoosbrasis.com.br), proyecto de formación e inclusión audiovisual de habitantes de pequeñas ciudades; *CUFA-Central Única de las Favelas* (www.cufa.org.br); *Afroreggea* (www.afrorregea.org), *Observatório de Favelas* (www.observatoriodefavelas.org.br), *Redes de Desenvolvimento da Maré* (www.redesdamare.org.br), además del ya citado *Nós do Morro* (www.nosdomorro.com.br). Complementando esa lista, se pueden nombrar dos festivales cuyo foco es exactamente la producción audiovisual periférica brasileña o extranjera: los festivales *Cine CUFA* (www.cinecufa.com.br) y *Visiones Periféricas* (www.visoesperifericas.org.br).

Excelente ilustración para el fenómeno aquí abordado es el film *Cinco vezes favela: agora por nós mesmos.* Lanzado en 2010, el film está inspirado en uno de los monumentos del Nuevo Cine brasileño. Éste, creado en 1961 por cinco jóvenes directores, universitarios de clase media, que en aquella época, buscaban mostrar en sus producciones "el hombre del pueblo" o "el brasileño auténtico" que vivía en las favelas y las regiones pobres del país. Tres de esos realizadores se volvieron íconos del cine brasileño: Joaquim Pedro de Andrade, Leon Hirzman, y Cacá Diegues. Fue justamente este último que produjo, 50 años después, el nuevo film, cuyo lanzamiento integró la *Séance Spéciale* de Cannes 2010.

La diferencia, de esa vez, es que los jóvenes directores de la nueva película nacieron y se criaron en la favela, donde aprendieron a hacer cine, cosa impensable en un pasado reciente.

SEGUNDA PARTE

PROCESOS, ACTORES Y ESTRATEGIAS

#Loreti
#Lozano
#Lazzaro
#Becerra
#Mastrini
#Luchetti

NOCIONES SOBRE JUSTICIA SOCIAL DIGITAL EN EL ENTORNO DE LA CONVERGENCIA

“ #redes **#estado** #NeutralidaddelaRed #UsoJusto #DerechosCulturales **#RedesSociales** #CopiaPrivada #TrabajadoresdelaCultura #DerechosdeAutor #OrganizaciónInternacionaldelTrabajo **#JusticiaSocialDigital**

DAMIÁN **LORETI**

Abogado por la Universidad de Buenos Aires y Doctor en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid. Es titular de la Cátedra Libre UNESCO-Libertad de Expresión de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata. Fue Director de la Carrera de Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (2002-2006) y Vicedecano de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (2006-2010). Es asesor de la Federación Argentina de Trabajadores de Prensa, del Sindicato Argentino de Televisión y Servicios Audivisuales, de la Confederación Sindical de Trabajadores de los Medios de Comunicación Social y de la Asociación Mundial de Radios Comunitarias en temas de libertad de expresión y radiodifusión. También forma parte de la comisión directiva del Centro de Estudios Legales y Sociales (CELS).

LUIS **LOZANO**

Licenciado en Ciencias de la Comunicación (UBA). Realizó estudios de posgrado en Derechos Humanos y Comunicación en la Université d'été des droits de l'homme et du droit à l'éducation (UEDH) y el Collège Universitaire Henry Dunant. Trabajó como periodista en medios gráficos y digitales y en la agencia de noticias Telam. Hasta noviembre de 2011 dirigió el área de Comunicación del Centro de Estudios Legales y Sociales (CELS) y en la actualidad está a cargo de la dirección de Prensa y difusión de la Defensoría General de la Nación. Se desempeña como docente e investigador en la Universidad de Buenos Aires y en la Universidad Nacional de Lomas de Zamora.

INTRODUCCIÓN

La última década se ha caracterizado por la facilitación del acceso a las tecnologías de la comunicación y la información. No obstante, aun cuando el crecimiento de la capilaridad de las redes resulta notorio, estamos lejos de alcanzar la universalidad en la cobertura. En este punto adquiere particular importancia la actuación del Estado como promotor de políticas activas que extiendan tanto la conectividad como el acceso a las herramientas y la capacitación de quienes habrán de hacerse cargo del uso intensivo de esas tecnologías. El supuesto que moviliza a todos los sectores opuestos al neoconservadurismo es el de la universalización del acceso material a las redes —así como a los contenidos—, en condiciones asequibles.

Dicho esto, aun cuando el acceso material a las redes estuviera garantizado:

¿Qué decir respecto de los contenidos? ¿Qué sectores están involucrados? ¿Todos los contenidos son iguales en función de este debate?

El sentido del presente aporte es sumar a este debate algunos elementos que aún no han sido puestos a la consideración pública, ni fueron suficientemente tenidos en cuenta a la hora de discutir iniciativas legales o casos paradigmáticos vinculados con el acceso a los bienes simbólicos a través de Internet.

LOS PROTAGONISTAS DEL DEBATE

A pocos días de haberse puesto en discusión las iniciativas Stop Online Piracy Act (SOPA) y Protect Intelectual Property Act (PIPA), en el Congreso de Estados Unidos en 2011, se hicieron públicas varias protestas con distintos orígenes y objetivos. El carácter extremadamente restrictivo de los proyectos logró aglutinar personas y grupos con posiciones muy diferentes, tanto por el rango de problemáticas puestas en discusión como por la supuesta amplitud de cada uno de ellos en el reconocimiento del resto de los actores involucrados.

Por una parte, se presentó la resistencia a toda vocación de regulación de los contenidos que se difunden por Internet. Nada indica

que ello no merezca ser compartido. Claramente, bajo las siglas SOPA y PIPA aparecían restricciones a la circulación de contenidos contradictorias con los paradigmas de protección establecidos por la propia Corte Suprema de Estados Unidos[1]. Resultaba manifiesto que los mecanismos de control de tráfico excedían lo indispensable para proteger un bien jurídico legítimo y se transformaban en medios de censura, o —al menos— de restricción.

El debate sobre la neutralidad de la red no es ajeno a este problema, salvo que neguemos que el contexto actual de ejercicio de la libertad de expresión es notoriamente distinto al de fines del siglo XVIII, cuando el único enemigo era el poder omnímodo del Estado. Hoy, mientras los presupuestos de ciertas corporaciones y su propio capital son mayores que los PIB de muchos estados, ese paradigma reclama a gritos ser repensado.

En palabras del constitucionalista norteamericano Owen Fiss, "los debates del pasado asumían que el Estado era el enemigo natural de la libertad. Era el Estado el que estaba tratando de silenciar al individuo, y era el Estado al que había que poner límites. Hay una gran dosis de sabiduría en esta concepción, pero se trata de una verdad a medias. Ciertamente el Estado puede ser opresor, pero también puede constituir una fuente de libertad (…). Este punto de vista —inquietante para algunos— descansa en una serie de premisas. Una de ellas se refiere al impacto que las concentraciones privadas de poder tienen sobre nuestra libertad; a veces se necesita al Estado para contrarrestar estas fuerzas (…) La libertad que el Estado está llamado a promover es una libertad de carácter público, que ve en la libertad de expresión una protección de la soberanía popular (…). En algunos casos, los órganos del Estado tratarán de asfixiar el debate libre y abierto y la Primera Enmienda constituye el mecanismo que frena los abusos de poder estatal. En otros casos, sin embargo, el Estado puede verse obligado a actuar para promover el debate público: cuando poderes de carácter no estatal ahogan la expresión de opiniones (…). Puede que el Estado tenga incluso que silenciar voces de algunos para que se oigan las voces de los demás, a veces no hay más remedio"[2].

En el mismo sentido, el jurista italiano Luigi Ferrajoli afirma que "actualmente, en la sociedad de mercado, la libertad de pensamiento y de imprenta se asumen como un hecho. A nadie se le prohíbe hablar o imprimir volantes o periódicos, siempre que la disponibilidad financiera y el mercado lo permitan. Y, sin embargo, la represión y la discriminación, la censura y la autocensura, el control de las opiniones y de las informaciones pasan a través de la propiedad de los medios de información. Gracias a ella, el pensamiento, la opinión, la información, se convierten en 'mercancías' cuya producción se vincula con la propiedad del medio de información y con las inserciones publicitarias: por lo tanto son bienes patrimoniales, en vez de derechos fundamentales"[3].

Volviendo al caso de las críticas a las iniciativas SOPA - PIPA, o limitándonos a ver los debates regionales en foros, seminarios, clases, panfletos, ONG y fundaciones,

---

1. Véanse fallos *Reno vs. American Civil Liberties Union (ACLU)* (1997), sobre la distribución de contenidos cuestionables para niños y adolescentes; y *Ashcroft v. American Civil Liberties Union (ACLU)* (2004), sobre la Child On Line Protection Act (COPA).
2. Fiss, Owen, "Estructura Social y libertad de expresión". Distribuciones Fontamara, México, 1997.
3. Ferrajoli, Luigi, "Libertad de información y propiedad privada. Una propuesta no utópica", en *Problemas contemporáneos de la libertad de expresión*, Miguel Carbonell Sánchez (coord.). Porrúa - Comisión Nacional de los Derechos Humanos, México, 2004.

en todos los casos aparecen por un lado los usuarios y por otro los proveedores de contenidos.

Por usuarios, curiosamente, se ha identificado a quienes tomaron la voz pública para oponerse a los proyectos más restrictivos, quienes en la mayoría de los casos aparecen representados por las empresas de motores de búsqueda (Google, Yahoo) y otros facilitadores de exhibición de contenidos (Facebook, Twitter). En tanto, como proveedores, se ha visibilizado casi de manera exclusiva a las productoras de películas y los sellos grabadores de música. Dicho de otro modo, los actores antagónicos visibles en el debate serían un puñado de facilitadores de contenidos entre los que se destacan Google y Facebook y las principales corporaciones de la industria de la música y el cine, representadas por sus millonarias cámaras empresarias. Así las cosas, el escenario muestra un panorama de enemigos irreconciliables, en el cual la sustentabilidad de uno importa el perjuicio del otro.

Pero a esta configuración del paisaje le faltan al menos tres actores de primerísimo rango: los usuarios finales y consumidores y públicos de contenidos; los trabajadores de los medios de comunicación y las industrias culturales; y las empresas de conectividad.

LA LUCHA ENTRE POBRES

Una de las enseñanzas que dejó el neoliberalismo, en términos de cultura política, fue la preocupante pelea entre pobres para tomar las migajas de la fiesta. Los cambios estructurales debidos al Consenso de Washington dieron lugar —y no es sólo un problema de regulación del mercado financiero sino de concepción política— a una maquinaria desarrollada con el fin de maximizar y acumular riquezas, dejando exangües a las sociedades y privilegiando los movimientos financieros como forma de reproducción del capital, antes que la inversión en producción industrial y servicios. De este modo, se extrae el valor en lugar de producirlo y reproducirlo.

Una situación similar se nos ofrece cotidianamente en el contexto de la circulación de los bienes culturales. Allí las empresas insertan contenidos que, por distintas vías, expolian el resultado del trabajo de actores, músicos, intérpretes, técnicos, directores, periodistas, actores de conjunto —mal llamados extras— y demás trabajadores de los medios de comunicación. Decimos "expolian" porque las reglas del copyright dejan rara vez margen para que el conjunto de los trabajadores reclame por verse una y otra y otra vez en pantalla. Y particularmente en las pantallas de Internet.

La reproducción hasta el infinito —por el alcance de un medio o por cantidad de veces en las que la televisión, la radio o la web facilitan el acceso a millones de personas pasando por encima de fronteras, idiomas y tiempos—, por decisión de las empresas titulares de los derechos de exhibición, sin contraprestación sucesiva a los trabajadores, implica la extracción de mayor valor a un producto por cuya amortización las empresas mismas ya han tomado los resguardos necesarios. En el mismo sentido opera la puesta de contenidos a disposición en catálogos y colecciones virtuales (Netflix y Cuevana, por ejemplo).

En respuesta, se podrá argumentar que existen mecanismos ejecutados por sociedades de gestión destinados a garantizar las contraprestaciones correspondientes. Es cierto, pero su cobertura es muy parcial y funciona por excepción. Esa excepción está fijada en dos cuestiones previas: la debida reserva —si se trata de quienes actúan en

el marco del copyright donde el artículo 6 bis del Convenio de Berna es apenas una declaración de buenas intenciones[4]—; y la segunda, si se trata de derechos civiles y no propios del reconocimiento de sus condiciones como trabajadores de la cultura.

Buena parte de la discusión, pasa, entonces, por evitar la concentración de la riqueza a expensas de las condiciones de los trabajadores que hacen realidad las llamadas industrias culturales, asumiendo que en gran cantidad de ellas pueden crecer los puntos de contacto, los públicos y las ganancias sin un solo céntimo de aumento en los costos de producción.

Por otra parte, muchos usuarios finales y también algunos facilitadores de acceso a contenidos tienden a considerar que los bienes simbólicos que circulan por Internet son primordial y anticipadamente gratuitos. Y es allí donde los paradigmas se pueden llegar a confundir.

Las organizaciones que promueven la liberación de los contenidos y los movimientos de no pago apuntan fundamentalmente contra las compañías editoras ya sea por la reproducción analógica de contenidos impresos o grabados y su inyección en la red, o por la reproducción en sitios web de contenidos ya alojados por otros en diferentes servidores. Estos grupos reclaman —con justicia y razón— por la gratuidad del acceso a las obras, sobre todo educativas, porque de otro modo existiría una negación del derecho a la educación y la cultura.

Otros defienden la gratuidad del acceso, más allá del carácter de las obras, como un mecanismo de socialización de los contenidos de las industrias culturales, en virtud de las escasas ganancias que llegan efectivamente a los autores y artistas. Desde esta perspectiva se señala que los titulares de los derechos de fijación, exhibición y reproducción pública —como las editoras o los llamados "organismos de radiodifusión"—, se quedan con la parte del león. Es allí donde toman cuerpo declaraciones de músicos exitosos que sostienen que durante años cobraron derechos por valores menores a tres CD vendidos. Pero eso no sirve de explicación a la totalidad del proceso, sino que resulta, apenas, una fotografía de uno de sus aspectos.

Por otro lado se presentan quienes mantienen principios completamente opuestos, vale decir —con el riesgo de resultar injustos en la generalización—, los titulares de las industrias productoras de bienes y servicios. En esta visión, toda iniciativa que apunte a flexibilizar las reglas de la propiedad intelectual pone a la actividad en riesgo de caída libre. Tampoco es cierto. Pero este discurso sustenta condiciones abusivas de contratación para los trabajadores de la cultura, el espectáculo y la comunicación a nivel internacional.

Hace ya quince años, la Organización Internacional del Trabajo (OIT) celebró un coloquio sobre la convergencia de los medios de comunicación múltiples[5]. En aquella oportunidad, Mikael Waldorff, representante de la Asociación de Actores de Dinamarca, decía:

> *En nuestro ramo, son los empleadores y no los trabajadores los que se ponen nerviosos en relación con el futuro, y este nerviosismo se manifiesta en unos*

4. Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas. Disponible en http://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/trtdocs_wo001.html#P128_21329 Fecha de última consulta: 10/07/2012.

5. *Coloquio sobre la convergencia de los medios de comunicación múltiples (multimedia)*, Ginebra, 27-29 de enero de 1997. Reseña disponible en: http://www.ilo.org/public/spanish/standards/relm/gb/docs/gb270/smc97-6.htm Fecha de última consulta: 10/07/2012.

contratos bastante abusivos. Para su información y diversión, voy a leerles uno de esos contratos:
"El abajo firmante (...) concede a la empresa Walt Disney todos los derechos presentes y futuros de cualquier clase y naturaleza en todo el mundo, a perpetuidad o al plazo máximo de tiempo que la ley permita, de todos los derechos que tenga o pueda tener a partir de mis servicios, (...) incluyendo los derechos de autor y cualesquiera derechos económicos y otros derechos de explotación, sus renovaciones y extensiones, por la explotación o no explotación de los mismos en cualquier forma de medios de comunicación actualmente conocidos o que se desarrollen en el futuro".
Creo que esta fórmula incluye prácticamente todo, por lo menos en el universo conocido. Debido a la disimetría de las fuerzas que intervienen en la negociación, los artistas intérpretes terminarán aceptando casi siempre estos términos abusivos para poder acceder a los empleos. De este modo, los productores seguirán sacando partido de sus actuaciones, a veces durante decenios, sin tener que pagar nada más al artista.

El debate mantiene absoluta actualidad y continúa vigente en los principales órganos políticos internacionales. El 11 de julio de 2012 el Comité de Cultura y Educación del Parlamento Europeo dio a conocer una propuesta de Resolución que sostiene que "es esencial garantizar a los autores una remuneración justa y proporcional a los recursos generados por la explotación en línea de sus obras" y para ello afirma que es necesaria "la celebración de acuerdos interprofesionales entre los productores, los autores y los artistas o intérpretes"[6].

"La administración de los derechos audiovisuales en la era digital podría facilitarse para la explotación comercial de obras si los Estados miembros estableciesen procedimientos de gestión de derechos eficaces, transparentes y jurídicamente seguros en caso de carecer de ellos"[7], asegura el proyecto elaborado por el representante francés Jean Marie Cavada, quien posee una larga trayectoria como periodista y estuvo a cargo de los servicios públicos de radiodifusión franceses durante más de una década.

La iniciativa reconoce "la diferencia entre la noción de «derechos de autor», que privilegia a la persona del autor, y la noción de «copyright», que constituye un derecho de explotación, ligado a la propia obra" y admite que "los artistas/intérpretes perciben una remuneración a menudo insignificante, fijada por los contratos que los vinculan a los productores audiovisuales en relación con las explotaciones secundarias de su interpretación"[8].

Por último, el proyecto se opone a la imposición de una "licencia paneuropea" de derechos de autor, tal como propuso el comisario europeo de Mercado Interior, Michel

6. "Proyecto de informe sobre la distribución en línea de obras audiovisuales en la UE", Comisión de Cultura y Educación, 06-03-2012, Ponente: Jean-Marie Cavada. Disponible en http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?type=COMPARL&reference=PE-480.505&format=PDF&language=ES&secondRef=01 Fecha de última consulta: 10/07/2012.
7. Ibídem.
8. Ibídem.

Barnier[9]. El proyecto de Cavada considera que una licencia multiterritorial "sólo facilitaría la monopolización del mercado por parte de actores con un mayor poder adquisitivo, en detrimento de muchas PYME que forman la espina dorsal de la producción audiovisual y cinematográfica en Europa"[10].

Como quedó dicho: ni los proveedores de Internet representan a los usuarios, ni los editores y otros empleadores a los trabajadores de la cultura.

LAS REGLAS DE LAS UTILIZACIONES LIBRES Y GRATUITAS: ACCESO DEMOCRÁTICO A LOS CONTENIDOS

Uno de los mecanismos por los cuales se pueden hacer menos rígidas las prohibiciones de acceso a contenidos se verifica con lo que en doctrina se conoce como utilizaciones libres y gratuitas. Es decir, sin autorización y sin pago al titular de los derechos de autor, aunque en diversos países está contemplada la imposición de reglas que imponen una "justa compensación"[11].

También se denomina a este tipo de acceso como "libre utilización de obras protegidas". En todos los casos está sometido a condiciones establecidas previamente, las cuales suelen referir que el uso debe hacerse dentro de los límites de la excepción, reconociendo el autor, la fuente y el título de la obra. Los sistemas comparados permiten identificar distintos ejemplos de estos mecanismos:

- copia privada
- copia con fines educativos
- derecho de cita
- uso para información
- uso para procesos legales
- otros casos conocidos como "fijaciones efímeras" o de "índole humanitaria", ubicación en lugares públicos, exhibición para venta de artículos del ramo, catálogos ilustrados, guías de museos, representaciones privadas gratuitas, ejecución por organismos del Estado en actos públicos, etcétera.

Pondremos énfasis en las reglas de copia privada, por ser las más atinentes al objeto de nuestro aporte. La copia privada es la reproducción, en un solo ejemplar, de breves fragmentos o de determinadas obras aisladas incluidas en un volumen protegido por el derecho de autor, exclusivamente para uso personal del copista.

Las condiciones para este copista reclaman que se trate de una persona física y que la copia no salga de su ámbito personal. Ahora bien, dadas las condiciones técnicas emergentes de las tecnologías digitales, se ha intentado dilucidar cuál era efectivamente el alcance de lo que se llamaría "uso personal", siendo que éste es más amplio

---

9. Comisión Europea, "Derechos de autor: la Comisión propone facilitar la concesión de licencias de música en el mercado único", 11-07-2012, Comunicado de prensa. Disponible en http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/12/772&format=HTML&aged=0&language=ES&guiLanguage=en Fecha de última consulta: 11/07/2012.
10. "Proyecto de informe sobre la distribución en línea de obras audiovisuales en la UE", Comisión de Cultura y Educación, 06-03-2012, Ponente: Jean-Marie Cavada. Disponible en http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?type=COMPARL&reference=PE-480.505&format=PDF&language=ES&secondRef=01
11. La fuerte oposición desatada por la llamada Ley Sinde, aprobada en España en 2011, se basa en gran medida en esta posibilidad.

y permitiría la circulación de materiales producidos para fines comunes de un determinado grupo de personas, como por ejemplo los estudiantes en una clase. O el llamado uso interno (por ejemplo en una universidad o un centro de investigación), considerado por Delia Lipszyc[12] como un caso fronterizo de uso semipúblico o semiprivado.

Frente a la casuística concreta de las descargas de contenidos por vía del crecimiento de la conectividad, nos encontramos que se ha impuesto la contraprestación por el acceso a las copias aun cuando se trate de copias privadas que no tuvieran destino al lucro. Esto se debe a que tales características de la utilización de las tecnologías digitales, razonan los defensores de la premisa, son notoriamente distintas a las previsiones históricas en las que las copias mecánicas o manuales eran los únicos modos de afectar la intangibilidad de los derechos de propiedad intelectual.

De esta manera se naturaliza en gran cantidad de países la copia compensatoria por las licencias obligatorias, entre ellas las del uso privado. Quien paga no es exactamente el usuario al momento de hacer la copia y quien recauda suele ser también un tercero. Siguiendo a Lipszyc podemos afirmar que algunos elementos típicos de este modelo son:

a) la existencia de una remuneración cuyos beneficiarios son aquellos que podrían resultar afectados por la copia de la obra, o —mejor dicho— una determinada grabación, edición o fijación;

b) la remuneración es fijada sobre regalías correspondientes a equipos y materiales utilizados para la reproducción;

c) los obligados al pago son fabricantes y vendedores de equipos: importadores, fabricantes de tinta e impresoras, proveedores de CD y DVD vírgenes, etcétera.

Vemos que los criterios de aporte se apoyan en la operación de la copia en sí, lo cual era fruto de la época analógica. El caso, a esta altura del siglo XXI, es encontrar que el uso de los contenidos en primera o segundas copias, descargas, etcétera, se hace a través de un servicio rentado llamado conectividad, que se estima por el volumen del tráfico[13], apareciendo el proveedor de servicios de conexión como quien recoge ganancias por ofrecer los conductos para hacer las copias, pero no es obligado a aportar para sostener el sistema ni para compensar el derecho de uso privado de los contenidos protegidos.

Sostener el sistema implica que los usuarios accedan a contenidos pagando una sola vez por ello y que los trabajadores perciban lo que les corresponde. Hoy, la intermediación de conectividad utilizada para acceder a contenidos protegidos por el derecho de autor implica para los usuarios el mismo esfuerzo que pagar dos veces una fotocopia: una vez por ver el contenido y otra por el esfuerzo material de obtenerla.

---

12. Lipszyc, Delia, “Nuevos temas de derecho de autor y derechos conexos”, segundo volumen del libro *Derecho de autor y derechos conexos* de la UNESCO. Publicado conjuntamente por la UNESCO, el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC) y Ediciones Víctor P. de Zavalía S.A., 2004.

13. En febrero de 2011 hubo una importante movilización de la opinión pública de internautas en Canadá en contra del pago por volumen de tráfico. La autoridad regulatoria canadiense (CRTC) había permitido a los operadores con red propia cobrar por byte de tráfico de los usuarios haciendo desaparecer de este modo la “tarifa plana”. La presión social —que llegó a reclutar varios centenares de miles de firmas— logró, con la colaboración del propio gabinete conservador, que la CRTC rectificara esta norma.

Por eso iniciamos este artículo haciendo referencia al concepto de justicia social digital. Porque hay quienes trabajan y no reciben lo que les corresponde y hay quienes lucran con el solo hecho de comerciar lo que producen los primeros[14].

Los criterios de justicia social digital se completan con la universalización del acceso a los servicios, pero sobre todo a los contenidos, en condiciones asequibles, reconociendo la necesidad de licencias obligatorias no compensadas en casos de instituciones educativas y otras que nuestra legislación aún no contempla.

En este contexto, el principio de neutralidad de la red es fundamental para garantizar un acceso democrático con remuneraciones justas para los trabajadores de la cultura. Nada de ello podría ser pensado sin asegurarnos que las pocas empresas que tienen a su cargo la provisión de servicios de Internet (en especial cuando en su mayoría también son productoras de contenidos), no puedan decidir a qué sitios permiten acceder a sus abonados y a cuáles no, o establezcan distintas velocidades de acceso para contenidos propios frente a productos similares de sus competidores.

En la medida que cada vez más servicios audiovisuales utilizan Internet para distribuir sus contenidos y servicios, la neutralidad de la red es una herramienta determinante para asegurar que esos contenidos permanezcan accesibles al mayor número posible de personas, siguiendo las principios de interés general, pluralismo y diversidad cultural.

ALGUNAS FUENTES DE DERECHO Y LA EVENTUAL COLISIÓN DE NORMAS

La multiplicidad de cuestiones que conviven al tratar la digitalización de los contenidos y su relación con el derecho de autor tienen, en todos los casos, algún parámetro reconocido en el derecho internacional por vía de tratados. Algunos de ellos, de derechos humanos; otros, específicos de derechos autorales y otros, menos denotados, de UNESCO, en referencia a la condición de los trabajadores.

El Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (PIDESC), que en la Argentina tiene rango constitucional, otorga a todas las personas el derecho a la educación y a la participación en la vida cultural.

También otorga derechos a los autores, “pero en nada ese reconocimiento se condice con lo que establece nuestra ley nacional. El pacto de Derechos Económicos, Sociales y Culturales se atiene a brindar a los autores un reconocimiento que garantice su nivel de vida adecuado, lo cual no necesariamente implica otorgarles un monopolio de por vida sobre sus obras”[15].

La Declaración Universal de Derechos Humanos, en su artículo 27, establece “el derecho al libre goce de los beneficios de las artes y las ciencias, así como el justo reconocimiento a autores e inventores por sus contribuciones a la vida cultural. Estos tratados dan cuenta de un equilibrio, donde las personas puedan gozar efectivamente de la vida cultural. Ese equilibrio se ha perdido en Argentina. Quienes tratan de gozar

14. A esto se suman nuevas formas de obtención de contenidos de calidad por parte de las industrias de medios sin siquiera ofrecer una remuneración o considerando que la mera exhibición ya constituye un pago. Es el caso de las contribuciones voluntarias solicitadas a las audiencias en el marco de supuestos ejercicios de participación o “periodismo ciudadano”, las cuales permiten a los medios de comunicación contar con material que luego explotan cuantiosamente sin costo alguno.

15. Busaniche, Beatriz, “Argentina Copyleft. La crisis del modelo de derecho de autor y las prácticas para democratizar la cultura”, Ed. Fundación Vía Libre, Buenos Aires, 2010.

libremente de las artes son declarados criminales y viven bajo las amenazas de una ley que está radicalmente fuera de época y merece una revisión amplia, profunda y general, que nos permita construir un sistema de derechos de autor más apropiado y justo para el ejercicio pleno de nuestros derechos básicos”[16].

Aquí se podría plantear un eventual conflicto normativo de reglas de igual jerarquía, pero no son las únicas. Veamos:

La Convención Universal de Protección a los Artistas de UNESCO - Recomendación de la Asamblea General de 1980, sostiene:

“4. Reconocer la importancia de la protección internacional de los derechos de los artistas con arreglo a los convenios y convenciones existentes y en especial el Convenio de Berna para la protección de las obras literarias y artísticas, la Convención universal sobre derecho de autor y la Convención de Roma sobre la protección de los artistas intérpretes o ejecutantes, los productores de fonogramas y los organismos de radiodifusión, y tomar todas las medidas que proceda para ampliar su campo de aplicación, su alcance y eficacia, sobre todo, en el caso de los Estados Miembros que todavía no lo han hecho, estudiando la posibilidad de que éstos adhieran a dichos instrumentos (...) 6. Reconociendo de manera general el retraso de las legislaciones nacionales e internacionales relativas a la condición del artista frente al progreso técnico general, al desarrollo de los medios de comunicación de masas, la reproducción mecánica de las obras de arte, las interpretaciones y las ejecuciones, la formación del público y el papel decisivo desempeñado por la industria cultural, se invita a los Estados Miembros en cuanto proceda, a adoptar medidas apropiadas para: a) asegurar que el artista sea remunerado por la distribución y la explotación comercial de su obra, y tomar medidas para que conserve el control sobre esa obra frente a los peligros de la explotación, modificación o distribución no autorizadas; b) prever, en lo posible, un sistema que garantice derechos morales y materiales exclusivos para proteger a los artistas frente a los perjuicios que pudieran sufrir a causa del desarrollo técnico de los nuevos medios de comunicación y de reproducción y de las industrias culturales, en particular para establecer los derechos de los intérpretes y ejecutantes, comprendidos los artistas de circo, de variedades y marionetas”.

Convendría tener en cuenta al respecto las disposiciones de la Convención de Roma y en lo que atañe a los problemas planteados al introducirse la difusión por cable y los videogramas, la recomendación aprobada en 1979 por el Comité Intergubernamental de la Convención de Roma, que afirma:

“c) resarcir a los artistas de los perjuicios que pudieran sufrir a causa del desarrollo técnico de los nuevos medios de comunicación de reproducción y de las industrias culturales favoreciendo, por ejemplo, la publicidad y la difusión de sus obras, y la creación de empleos; d) velar por que las industrias culturales beneficiarias de los cambios tecnológicos, sobre todo los organismos de radio y televisión y las empresas de reproducción mecánica, participen en el esfuerzo de fomento y estímulo de la creación artística, en especial en forma de creación de empleos, publicidad, difusión, pago de derechos y cualquier otra forma que se juzgue equitativa para los artistas; e) ayudar a los artistas y a las organizaciones de artistas a remediar los efectos adversos de las nuevas tecnologías sobre el empleo o las posibilidades de trabajo de los artistas”.

---

16. Ibídem.

Expuesto así, el derecho de los artistas a decidir sobre sus obras en condiciones casi monopólicas resulta ser un derecho humano, de la categoría protectoria de los derechos sociales, económicos y culturales. ¿Cómo se soluciona esta aparente colisión entre el derecho a la cultura y a contar con materiales educativos sin pagar y los derechos humanos de los artistas?

De acuerdo con las normas del Derecho Internacional de Derechos Humanos debe privilegiarse la situación de la víctima, en base al principio “pro homine”, lo cual significa que, frente a uno o varios textos normativos concernientes o que pueden afectar derechos humanos, se debe tomar siempre una decisión a favor de la persona. Ello daría por cierto que la persona humana tendría más derechos que otras personas jurídicas de derecho público o privado como los estados y las empresas. Precisamente por esta razón hemos optado por poner en crisis la tensión con los derechos de autores y trabajadores y no de los organismos de radiodifusión o de las empresas actuantes en el sector.

Tal como afirma Mónica Pinto, “los instrumentos internacionales de derechos humanos establecen que ninguna de sus disposiciones autoriza a limitar los derechos protegidos en mayor medida de la prevista, a limitar el goce y ejercicio de cualquier otro derecho o libertad que pueda estar reconocido en otra norma internacional o interna en vigor, ni a excluir o limitar el efecto que puedan producir la normas consuetudinarias en materia de derechos humanos”[17].

En el mismo sentido, Martín Abregú añade que “no se trata de un criterio para la opción entre dos normas, sino que es una guía para la protección de un derecho en cada caso particular. La diferencia entre uno y otro criterio significa que no habrá una norma que sea, en todos los casos, la más garantizadora, sino que ello dependerá de su aplicación en cada caso particular”[18].

Por último, la Comisión Interamericana de Derechos Humanos define el principio “pro homine” expresando que “en materia de reconocimiento de derechos, se debe estar a la norma más amplia y a la interpretación más extensiva e, inversamente, a la norma y a la interpretación más restringida en materia de limitación de derechos”[19].

De tal modo, resulta complejo asumir en forma tajante que los derechos de propiedad intelectual son, *per se*, un obstáculo irrazonable a los derechos de acceso a la cultura, en tanto no se pondere efectivamente la justa compensación de los trabajadores.

Ello no inclina automáticamente la balanza a favor de las corporaciones globales que explotan tales derechos en el contexto actual, sino que —insistimos— nuestro aporte tiende a agregar elementos de juicio que ayuden a eliminar la sistemática elevación de los márgenes de ganancia propios de las industrias culturales y de conectividad, en perjuicio de los trabajadores de la comunicación y la cultura y a facilitar el acceso a los contenidos educativos y culturales sin desmedro de los derechos de esos mismos trabajadores.

---

17. Pinto, Mónica, “El principio pro homine. Criterios de hermenéutica y pautas para la regulación de los derechos humanos”, en *La aplicación de los Tratados sobre Derechos Humanos por los tribunales locales*, CELS - Editores del Puerto, Buenos Aires, 2004, pág. 163.
18. Abregú, Martín, *La aplicación de los Tratados sobre Derechos Humanos por los tribunales locales*, CELS - Editores del Puerto, Buenos Aires, 2004, pág. 19.
19. CIDH, Informe 35/07 —caso 12.553— “Jorge, José y Dante Peirano Basso v. República Oriental del Uruguay”, del 1 de mayo de 2007.

En suma, comenzar a razonar y debatir acerca de cuáles son los mecanismos necesarios para que aporten más quienes más retiran y menos invierten en contenidos.

EL DERECHO DE AUTOR EN LOS CONVENIOS COLECTIVOS DE TRABAJO

Intérpretes o ejecutantes, periodistas, directores, locutores y personal técnico y creativo que participa de una obra son parte fundamental en la elaboración de ese producto. En el caso de los técnicos —entre los cuales se incluyen escenografistas, vestuaristas, maquilladores, realizadores de guión, iluminadores, etcétera—, aun cuando a la fecha no cuentan con un reconocimiento puntual, nada permite asumir que su tarea no involucre un talento artístico.

De esta interpretación se desprenden algunos principios básicos:

- El acto de trabajo no puede ser considerado una cesión gratuita a los empleadores o a los propietarios de los medios.

- El hecho de que la participación de un trabajador esté destinada a su difusión no equivale a considerarla de dominio ajeno para cualquier cuestión.

- Cuando un empleador revende el material producido por sus trabajadores, estos deben coparticipar de los beneficios como también deben ser capaces de conservar el derecho a autorizar o no su entrega bajo cualquier condición.

- Los derechos de explotación económica de las obras no se manifiestan en función de las ideas que motivan las mismas, sino por el tratamiento que de ellas se puede realizar a partir del trabajo de creadores y técnicos.

- El pago de salarios y la solicitud de participar en la explotación de derechos por la reexplotación del material difundido no significa doble pago por una misma tarea u obligación, sino el reconocimiento y compensación que se hace respecto de la explotación de la propiedad de la tarea intelectual efectuada.

- Los empleadores tienen el derecho de explotar las obras en el marco de las relaciones pactadas en los convenios colectivos de trabajo. Toda explotación ajena a este ámbito excede el objeto del pago del salario, como ocurre con la reutilización del material en otro medio del mismo empleador, salvo convenio expreso en sentido contrario.

- La aplicación de los principios de derechos representa una contención a la indiscriminada explotación múltiple de obras creativas audiovisuales. Además, es un método válido para elevar al máximo las oportunidades de empleo y de creatividad profesional.

Este tipo de cuestiones resultan factibles de ser pautadas de manera concreta mediante Convenios Colectivos de Trabajo, como ya ocurre en diversas actividades vinculadas con la producción de bienes culturales en nuestro país[20]. En la medida en que existen cláusulas convencionales que limitan el uso indiscriminado del trabajo fuera del área de cobertura o la oportunidad originalmente tenidos en consideración para el pago del salario, la reutilización de las obras se basa en el reconocimiento de esa explotación suplementaria. El fundamento de la reutilización tiene que ver con generar mayores ingresos por una obra ya difundida, o bien con evitar un dispendio de

20. Véase a modo de ejemplo: Convenio Colectivo de Trabajo Nº 322/75, suscripto por la Asociación Argentina de Actores y la Asociación de Teleradiodifusoras Argentina; Convenio Colectivo de Trabajo Nº 302/75, suscripto por la Sociedad Argentina de Locutores con la Asociación Argentina de Agencias de Publicidad y la Cámara de Empresas del Filme Publicitario y Documental; Convenio Colectivo de Trabajo Nº 432/75 - Locutores de Circuitos Cerrados de TV, suscripto por la Sociedad Argentina de Locutores con Coprovisión Limitada.

mayores gastos en la creación de obras nuevas. En ambos casos la decisión del empleador implica no generar nuevas oportunidades de empleo y creaciones.

Respecto de los titulares de los derechos de explotación y sus réditos, o de quienes reciben sus ganancias de la facilitación de herramientas de conectividad por la puesta a disposición de los contenidos, todo aquello por lo que no pague de más sobre lo tenido en miras a la hora y en las condiciones de fijar los salarios u otras compensaciones, resulta técnicamente un enriquecimiento sin causa que, en razón de su propia naturaleza, genera nuevas obligaciones para los beneficiarios.

Tal como afirma Luis Moisset de Espanes, "el enriquecimiento sin causa, en la actualidad, debe ser considerado como una fuente autónoma de obligaciones. Es claro que se trata de obligaciones «ex lege» (...), ya que provienen directa e inmediatamente de la ley y no de la voluntad lícita (contrato), o ilícita (delitos y cuasidelitos) de las partes"[21].

PALABRAS FINALES

En 1997, el Ministerio de Industria de Canadá publicó un estudio llamado "The cyberspace is not a 'No Law Land'. A study of the issues of liability for content circulating on the Internet"[22]. El informe sostenía que era errado pensar que había que hacer todo el derecho de nuevo por la aparición de nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en particular de Internet. Creemos que ese diagnóstico posee absoluta vigencia.

Es necesario pensar los principios de derechos humanos (civiles, políticos, económicos, sociales y culturales) como las fuentes a tomar en cuenta a la hora de zanjar los debates por la justicia social digital y garantizar su resguardo en los diferentes soportes.

Lo expuesto hasta aquí no agota la amplísima lista de conflictos de derechos básicos puestos en debate por la absorción de fondos por parte de los poderosos y la redistribución de los contenidos, el acceso al conocimiento y los derechos de los trabajadores del sector. No obstante, entendemos que algunas de las cuestiones planteadas constituyen pisos mínimos para la discusión que aún distan de ser aceptados por los distintos actores con intereses contrapuestos que intervienen en este debate.

21. Moisset de Espanes, Luis, "Notas sobre el enriquecimiento sin causa", *Doctrina Judicial* (La Ley), 1979, N° 10, p. 3.

22. Racicot, Michel; Hayes, Mark; Szibbo, Alec; Trudel, Pierre, "The Cyberspace is Not a 'No Law Land'. A study of the issues of liability for content circulating on the Internet". Disponible en http://publications.gc.ca/site/eng/67367/publication.html Fecha de última consulta: 10/07/2012.

LA CIUDADANÍA DIGITAL SE CONSTRUYE CON POLÍTICAS CONVERGENTES

LUIS LAZZARO

Periodista. Coordinador de Planeamiento Estratégico de la Autoridad Federal de Servicios de Comunicación Audiovisual de Argentina (AFSCA). Consultor en comunicación e investigador en medios. Especialista en Educación, Lenguaje y Medios de la Universidad Nacional de San Martín (UNSAM). Ha visitado en misión oficial los organismos regulatorios de Francia, Gran Bretaña, Italia, España y Estados Unidos, así como de la región latinoamericana. Se ha desempeñado como Asesor de la Secretaría de Medios de Comunicación de la Nación, Gerente General de la Agencia TELAM, Gerente de Relaciones Institucionales de Canal 7, Coordinador de Contenidos en el Sistema Nacional de Medios Públicos y Coordinador General del COMFER. Redactor y columnista en diversas publicaciones. Autor del libro *La batalla de la Comunicación*. (Editorial Colihue, 2010).

#ConvergenciaTecnológica **#acceso** #interactividad #ProducciónCultural #InclusiónSocial #estado **#TelevisiónDigitalTerrestre**

La Argentina construye una oportunidad de habitación ciudadana en el tiempo de la convergencia tecnológica. Lo hace a partir de la simultaneidad de iniciativas como la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual, la adopción del standard ISDBT de televisión digital y la puesta en marcha de la plataforma de TDA, juntamente con los programas Conectar Igualdad, Mi PC y la red de fibra óptica de Argentina Conectada, con proyecciones a una estrategia regional mediante redes de integración sudamericana de líneas de alta velocidad.

Se trata de un conjunto de normas e instrumentos que suponen iniciativa pública en el sector más dinámico de expansión de los mercados desde fines del siglo XX. Una oportunidad para intentar políticas de acceso e inclusión —productiva y ciudadana— en un territorio dominado por los líderes de la reconversión productiva global encabezados por grupos transnacionales financieros y de telecomunicaciones. Una condición de ciudadanía, cuando la disponibilidad de uso y acceso a dispositivos fijos y portátiles de intercambio de datos se convierte en un requisito de inclusión social y productiva en el marco de la baja de costos de acceso a la banda ancha y la proliferación de las redes sociales.

En ese escenario se multiplican los dispositivos (teléfonos, tabletas, PC, híbridos, televisores inteligentes o digitales, iPods, conversores, e-readers, etc.) pero pocos cambios se advierten en el dominio que navegadores y productoras globales ejercen sobre el continente digital. Una mirada desatenta sobre el hecho tecnológico puede ocultar la madeja empresarial y corporativa que vincula a proveedores de servicios con grandes productoras y distribuidores de contenidos en el mundo y la región, donde se borran las fronteras entre los servicios audiovisuales y de telecomunicación.

Si bien las nuevas tecnologías han generado una explosión en materia de conocimiento, innovación, impulso económico y acceso a la información, un desarrollo de las mismas librado al puro mercado puede dar lugar a nuevas formas de inequidad y marginación, así como profundizar conocidas desigualdades, en la medida en que la brecha tecnológica existente entre países y sectores sociales no encuentre en el marco legal y en las políticas de Estado una forma de corrección y superación sostenible en el tiempo.

Para quienes idealizan la posesión del recurso tecnológico como sinónimo de progreso o modernidad, basta mirar la parálisis productiva

y la regresión social que enfrentan las economías más desarrolladas del mundo a partir del 2008 luego del estallido de las burbujas de la economía virtualizada en el marco de recetas neoliberales, siempre regresivas para la cultura. La mismísima televisión digital europea, vanguardia de otros tiempos, parece desplomarse en medio del crack económico de alguno de sus abanderados, como España. Tampoco la tecnopolítica, ejercitada desde las redes sociales, ha logrado —hasta el momento— torcer el brazo de los poderes convencionales.

Se impone entonces una mirada atenta sobre las políticas globales en el despliegue tecnológico, los roles asignados al mercado y al Estado según dónde nos paremos (interés público versus rentabilidad) y la disputa de las rutas, las plataformas y sistemas de navegación. El *big bang* tecnológico no fue ajeno a la carrera bélica durante la Guerra Fría ni a la expansión mundial de las finanzas y las corporaciones en los años 80 y 90; tampoco será neutral ahora a menos que se lo exija.

A la Argentina no le fue bien como alumno aplicado de aquellos modelos. La historia es elocuente en cuanto al resultado de la obediencia con las recetas que acompañaron el despliegue de la explosión tecnológica.

La Primera Conferencia Mundial de Desarrollo de las Telecomunicaciones (CMDT-94) tuvo lugar en Buenos Aires en 1994 bajo el auspicio de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT). Tiempo de apertura, desregulación y privatizaciones que asistió al esfuerzo norteamericano por subordinar el dispositivo audiovisual-cultural de la región. El vicepresidente Al Gore promocionó allí la traza de autopistas de la información para la libre circulación de contenidos. Sostuvo la Declaración de la Conferencia que:

> *"Las estrategias de desarrollo deben abarcar los medios de radiodifusión sonora y de televisión, a través de los sistemas terrenales y por satélite, como uno de los factores clave en la promoción del desarrollo social y cultural. Las nuevas tecnologías de radiodifusión que se están creando proporcionarán oportunidades para aportar una mayor contribución al desarrollo, y especialmente a través de la formación a distancia"*[1].

Es claro que desde entonces los operadores de telecomunicaciones aspiraban a dominar el mundo radiofónico, televisivo y cultural en su conjunto para ocupar el centro del nuevo dispositivo global de negocios. A casi 20 años de aquel cónclave, sus expectativas sectoriales siguen siendo exactamente las mismas.

El *continente* digital se ha presentado en estos foros como ilusión de una supuesta *horizontalidad democrática* de la red, en medio de las asimetrías productivas y de propiedad de los sistemas de distribución del tráfico global. La puesta en escena del acceso argentino a ese nuevo mundo, cuatro años después de aquella Cumbre, también permite advertir sus límites. En 1998, la Argentina suscribió un "Acuerdo Bilateral de Reciprocidad Satelital" con Estados Unidos. "La industria satelital estadounidense ingresa con sus satélites de última generación y al sistema satelital argentino se le abren las puertas al mercado estadounidense", pronosticaron los partes de prensa. Huelga decir que casi ninguna señal de producción nacional ingresó al mercado del Norte en

1. Primera Conferencia Mundial de Desarrollo de las Telecomunicaciones (CMDT- 94). Declaración de Buenos Aires sobre el Desarrollo Mundial de las Telecomunicaciones de cara al Siglo XXI. Del 21 al 29 de marzo de 1994.

tanto que, poco después, el 75 por ciento del espacio audiovisual argentino pertenecía a canales y empresas norteamericanas. Ello fue posible por la simultaneidad de tales acuerdos con la nueva regulación del audiovisual en dirección a la concentración, la apertura extranjera y las privatizaciones.

En la trastienda de estas grandes mudanzas, se entrecruzan los players de la industria electrónica, aeroespacial y militar, de comunicaciones civiles y de producción audiovisual e informática que han pujado (vía compras, fusiones y absorciones) por la administración del tráfico global y la supremacía estratégica en vastas regiones del planeta.

Esa carrera encendió desde el vamos conflictos entre Europa y los Estados Unidos respecto de la soberanía en las aplicaciones tecnológicas, expresadas en los controles sobre el software de despliegue informático; las restricciones y la partición de Microsoft, las directivas de regulación del mercado audiovisual europeo[2] y las encarnizadas batallas en la OMC por la exclusión cultural de los tratados de libre comercio. Durante el auge del neoliberalismo América Latina resignó los resortes de política pública para conducir la reconversión tecnológica en materia de radiodifusión y telecomunicaciones, e incluso privatizó el control y monitoreo de recursos naturales como el espectro radioeléctrico.

El mero debate del derecho de autor en ese contexto, sin considerar las condiciones de producción o distribución, puede ser un lugar estéril porque no debate el modelo de realización y acceso a los contenidos. La cultura desde siempre, pero más en los tiempos digitales, no es ajena a los formatos productivos y modos de distribución. La potencia exportadora de la industria del entretenimiento de los Estados Unidos se sostiene en su formidable mercado interno, capaz de amortizar esas megaproducciones y obtener utilidades con el 10% que resulta de sus ventas al exterior. La digitalización de ese sistema productivo es visto apenas como una nueva oportunidad de sinergia empresaria y reducción de gastos, incluyendo las nuevas ventanas en HD y 3D.

Las ciberestrategias-e, surgidas luego de la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información (CMSI, Túnez, 2005) permitieron exhibir públicamente los conflictos entre el mundo de las corporaciones —casi excluyente hasta entonces— y el de la denominada sociedad civil, que empezó a plantear esquemas de sustentabilidad, inclusión y desarrollo con autonomía. En ese mismo año se derrumbaba en Mar del Plata el mayor intento de subordinación global del continente a la hegemonía de Washington expresado en el ALCA (Tratado de Libre Comercio de las Américas), que también pugnaba por eliminar las trabas aduaneras para su producción audiovisual.

La Motion PictureAssociation[3] (MPA), en nombre de los mayores estudios cinematográficos norteamericanos, abogó por levantar cualquier barrera que protegiese la producción local latinoamericana: "MPA considera que el ALCA debería promover el comercio y fomentar el crecimiento en los servicios audiovisuales basados en las normas acordadas (liberalización), teniendo en cuenta preocupaciones de los países individuales para promover la cultura nacional y la expresión creativa. (...) Las negociaciones del

2. Directiva Europea de Televisión sin Fronteras. 1989. Dispone un piso del 51% de productos europeos para todas las pantallas de la televisión de los países miembros de la Unión Europea.

3. En representación de Buena Vista Internacional, Inc., Columbia Tri Star Film, Distributors Internacional, Metro Goldwyn-Mayer, Inc., Paramount Pictures Corporation, Twentieth Century Fox Internacional Coporation, Universal Internacional Film, Inc. y Warner BROS. Internacional Distribution Teatral.

ALCA deben garantizar la cobertura de todos los sectores y subservicios, incluidos los servicios audiovisuales y otros servicios con contenidos cultural".

El traspié de la política hemisférica norteamericana en la cumbre, que tuvo al entonces presidente Néstor Kichner como un actor relevante, también evitó un desembarco masivo de la industria audiovisual del Norte mientras las culturas locales se reponían de la crisis causada por la instrumentación del Consenso de Washington. Esas políticas se ofrecían, muchas veces, como condición para el acceso a la *modernidad* del cybermundo.

La sociedad digital y el sentido de la globalización han sido significados ocupados hasta ahora por las estrategias discursivas del primer mundo en su despliegue económico. García Canclini llama la atención en el enfoque:

> *"La globalización puede ser vista como un conjunto de estrategias para realizar la hegemonía, de macroempresas industriales, corporaciones financieras, majors del cine, la televisión, la música y la informática, para apropiarse de los recursos naturales y culturales, del trabajo, el ocio y el dinero de los países pobres, subordinándolos a la explotación concentrada con que esos actores reordenaron el mundo en la segunda mitad del siglo xx."*[4]

El dato relevante entonces es la apropiación del hecho tecnológico, pero sobre todo la decisión política de asumir posiciones de autonomía frente al nuevo mapa productivo, científico y cultural. En una región de desequilibrios estructurales, en la que sectores corporativos anularon la capacidad reguladora del Estado y aniquilaron la industria local, la presencia pública debe suponer soberanía en el dominio de los recursos de producción y distribución del capital principal de la época —conocimiento, creatividad, cultura— pero también conciencia de la exigencia de fabricar el lugar de la enunciación y de la identidad.

Los bienes culturales (en particular los productos audiovisuales y los videojuegos) desempeñan un rol central en la introducción de innovaciones y el despliegue de mercado tecnológico y electrónico. Nuevos desafíos se superponen ahora en la acelerada convergencia de dispositivos de acceso a contenidos digitales, multiplicando los conflictos en materia de derechos y de normativas. Es necesario por lo tanto una mirada integrada en la producción y en las plataformas de distribución.

La convergencia borra las fronteras de acceso y abre otras. Cada vez más resulta indistinto el procedimiento tecnológico para acceder a los contenidos; el aparato televisivo, la PC, la tableta o el teléfono celular pueden ser receptores de contenidos audiovisuales de alcance general y programación predeterminada. Pueden hacerlo con o sin empleo del espectro radioeléctrico (utilizan banda ancha móvil o fija), o por fuera de los segmentos asignados a radiodifusión y del régimen de licencias que establece la Ley argentina del audiovisual. Son canales que dependen más de las aplicaciones del software (web TV, IPTV, P2P, streaming con aplicaciones propietarias, etc.) y de la conectividad que del régimen jurídico que considera a la comunicación audiovisual y la inclusión digital como derechos sociales.

---

4. García Canclini, Néstor. *La globalización imaginada*. Pág. 31.

La Ley 26.522[5] define al espectro radioeléctrico como un "bien público" y establece un sistema de consulta pública para el dividendo a obtenerse con la digitalización en materia de televisión abierta. Abarca tanto el sector comprendido entre los canales 2 al 13 (VHF,) que quedará libre luego de la migración de los actuales operadores analógicos al formato digital, como otras porciones en el segmento UHF (21 al 69). Los operadores regionales de banda ancha móvil, nucleados en 4G Américas, reclaman la utilización a corto plazo de más de 100 MHz de ese espectro (entre los canales 52 al 69) para ampliar sus negocios. En nombre del achicamiento de la brecha digital, el sector espera movilizar unos 15.000 millones de dólares solamente con las nuevas operaciones en América Latina.

Esta avanzada tecnológica coincide con la adquisición los derechos de exhibición de las principales cadenas cinematográficas y televisivas de los EE.UU., por parte de grupos de telecomunicaciones con vistas a combinar plataforma, modelo de negocios y oferta de contenidos a los consumidores. El escenario requiere por lo tanto una atenta mirada que articule el despliegue del mercado con el marco regulatorio y las políticas de protección y promoción cultural. La cuestión estratégica de la convergencia radica tanto en quién la conduce y cuáles son los roles que se asignan al mercado y al interés público, como en la búsqueda de un crecimiento sostenible que también atienda los circuitos culturales nacionales.

INCLUSIÓN Y DIVERSIDAD EN LA INICIATIVA POLÍTICA DEL ESTADO

Afortunadamente, el Estado argentino no ha estado ausente en los últimos años. Un conjunto de iniciativas y normas se han desplegado en nuestro país procurando estimular nuevos circuitos de producción, distribución y acceso a bienes culturales. Se citaron, al comienzo, la normativa audiovisual, los programas de acceso a recursos informáticos, los planes de infraestructura de banda ancha, el plan de fomento de contenidos de la televisión digital. También deben incluirse el Plan Nacional Igualdad Cultural o el programa de Contenidos Digitales Abiertos (CDA), un sistema que facilitará el acceso a demanda de contenidos nacionales.

La ley 26.522 aprobada en 2009, considera a la comunicación como un bien social y reafirma el principio de utilización del espectro radioeléctrico y de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación bajo las consignas de los mandatos emergentes de las Declaraciones y Planes de Acción de las Cumbres Mundiales de la Sociedad de la Información de Ginebra y Túnez de 2003 y 2005.

El artículo 92 (Nuevas tecnologías y servicios) apunta que el empleo de nuevos segmentos del espectro radioeléctrico, como consecuencia de la digitalización, debe procurar que "la introducción tecnológica favorezca la pluralidad y el ingreso de nuevos operadores" para lo cual "concederá licencias en condiciones equitativas y no discriminatorias".

Los criterios se apoyan en la Declaración sobre Diversidad en la Radiodifusión de 2007 de la Relatoría de Libertad de Expresión (OEA) que sostiene:

---

5. Conforme criterios y procedimientos establecidos en los artículos 7 y 93 de la Ley 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual.

> *"En la planificación de la transición de la radiodifusión análoga a la digital se debe considerar el impacto que tiene en el acceso a los medios de comunicación y en los diferentes tipos de medios. Esto requiere un plan claro para el cambio que promueva, en lugar de limitar, los medios públicos. Se deben adoptar medidas para asegurar que el costo de la transición digital no limite la capacidad de los medios comunitarios para operar. Cuando sea apropiado, se debe considerar reservar, a mediano plazo, parte del espectro para la transmisión análoga de radio. Al menos parte del espectro liberado a través de la transición digital se debe reservar para uso de radiodifusión"*[6].

Está claro, entonces, que el llamado Dividendo Digital que reclaman los operadores de telecomunicaciones debe examinarse primero a la luz del interés del público y de nuevos contenidos.

Al recoger las recomendaciones de la Comisión Europea en tal sentido, la Ley asume que "la digitalización debe llevarnos a más actores en el mercado y no menos. No debe llevar a los actores tradicionales, en muchas instancias ya muy poderosos, a usar los nuevos canales para reforzar su situación aún más, en detrimento de los entrantes a los mercados y los nuevos medios que están desarrollando tales como los nuevos proveedores con base en Internet." Y agrega: "Tampoco debe llevar a actores poderosos en los mercados aledaños a elevar sus posiciones dominantes indebidamente ni los recientemente en desarrollo mercados de los medios. Durante la transición nosotros debemos fortalecer el pluralismo y las estructuras pro competitivas".

Hay aquí una exhortación muy clara del resultado que se espera en cuanto a la introducción de nuevas tecnologías en el mundo de la cultura audiovisual. El sentido es inequívoco; más voces y posiciones en lugar de potenciar las ya existentes, lo que requiere de políticas activas frente a las tendencias del mercado.

En esa línea, el artículo 153 (Determinación de políticas públicas), faculta al Poder Ejecutivo Nacional a "implementar políticas públicas estratégicas para la promoción y defensa de la industria audiovisual nacional en el marco de las previsiones del artículo 75 inciso 19 de la Constitución Nacional". Al respecto, convoca a "adoptar medidas destinadas a promover la conformación y desarrollo de conglomerados de producción de contenidos audiovisuales nacionales para todos los formatos y soportes, facilitando el diálogo, la cooperación y la organización empresarial entre los actores económicos y las instituciones públicas, privadas y académicas, en beneficio de la competitividad".

Propone marcos de capacitación para la "creación de valor en el área no sólo en su aspecto industrial sino como mecanismo de la promoción de la diversidad cultural y sus expresiones", fortalecer el "desarrollo sustentable con sentido federal" y también la implementación de "medidas destinadas a la identificación de negocios y mercados para la inserción de la producción audiovisual en el exterior".

Importa subrayar que buena parte de la política de inversión pública en materia de contenidos que respalden la puesta al aire esas "nuevas voces" está sostenido en las premisas de este artículo.

En forma simultánea con la sanción de la ley audiovisual, el gobierno nacional dispuso la creación del Sistema Argentino de Televisión Digital Terrestre (Decreto 1148/2009) basado tecnológicamente en el estándar denominado ISDB-T (Integrated

6. Ley 26.522. Notas al pie Artículo 92. Nuevas Tecnologías y Servicios.

Services Digital Broadcasting Terrestrial), que consiste en un conjunto de patrones tecnológicos a ser adoptados para la transmisión y recepción de señales digitales terrestres, radiodifusión de imágenes y sonido. En los fundamentos se destaca que "la elección del estándar tecnológico a ser utilizado en la digitalización del espectro radioeléctrico importa la posibilidad de impulsar el desarrollo industrial y tecnológico nacional, la creación de empleo especializado, el acceso democrático y plural a los medios de comunicación, la mejora de la calidad del servicio televisivo, y el progreso social y cultural del país".

La digitalización mencionada agrega que "constituirá un estímulo a la producción industrial nacional, promoviendo el desarrollo y radicación de la industria tecnológica, creando nuevos puestos de trabajo altamente especializados en el país, garantizando el empleo calificado de profesionales y/o técnicos, ampliándose de esta forma los estándares y niveles de educación".

La puesta en marcha de la Plataforma Digital Terrestre (Decreto 364/2010) para la implementación del Sistema Argentino de Televisión Digital Terrestre (SATVD-T) apuntó a promover "un sistema de radiodifusión diverso y democrático; optimizar el uso eficiente del espectro radioeléctrico; garantizar el acceso de los diversos sectores sociales a las frecuencias de televisión abierta" y también a "permitir el más amplio desarrollo de la interactividad de las personas con los medios digitales para el desarrollo de la ciudadanía y desarrollar la industria nacional, incentivando el surgimiento de nuevos medios, la creación del empleo asociado y el estímulo de tecnología apropiada, contemplando la transferencia tecnológica".

El rédito digital fue retomado mediante otra disposición (Decreto 835/11) que abordó además el tema de los contenidos. "La digitalización de las señales de televisión permite un uso más eficiente del recurso escaso que representa el espectro radioeléctrico. La optimización del uso del espectro permite definir el concepto de rédito digital y habilitar una mayor cantidad de señales de televisión para los usuarios".

La implementación de la TDA con sentido social inclusivo (mediante políticas de cobertura y de distribución de conversores a los sectores de menores ingresos) significó también una revolución conceptual en el proceso de apropiación social de las nuevas tecnologías, tradicionalmente incorporadas en primer término por los sectores de mayores ingresos.

Tal cambio de paradigma supone también un cambio radical en los modos de producción. Se propone como un escenario que permite transformar el modelo de producción de contenidos: "La televisión digital en la Argentina —dice Osvaldo Nemirovsci— es un instrumento nacido de una política pública, que se manifiesta como espacio de conflicto para la construcción simbólica del modelo de producción de sentido de la comunicación"[7].

Salir del sistema concentrado, atravesado por el pensamiento único, supone asumir el conflicto en toda su dimensión; política, productiva y semiológica.

La impronta de vincular una matriz productiva con el escenario de nuevas voces en la normalización y desarrollo del sector audiovisual está en línea directa con las exigencias de producción propia, local e independiente fijadas por la Ley 26.522, que impulsaron a productoras locales con mayor o menor vinculación con el mercado. También

7. Osvaldo Nemirovsci. Diputado nacional (MC) coordinador del Consejo Argentino de Televisión Digital. "El desafío digital de la televisión argentina". Editorial Universidad Nacional de Tres de Febrero.

alentaron la formación de nuevos conglomerados productivos de base cooperativa (como Fecoop TV) que salieron al cruce con la bandera de otro modelo de generación de contenidos buscando el potencial de nuevas pantallas privadas, públicas y comunitarias.

El Ministerio de Planificación creó en 2011 un banco de productos audiovisuales (BACUA), orientado al estímulo de la producción nacional y la provisión de series, documentales y horas de ficción para nuevos operadores. Productores independientes, organismos gubernamentales y no gubernamentales, universidades, agrupaciones sociales y señales con producciones propias fueron convocados a ceder sus contenidos de manera gratuita al banco con el fin de ser distribuidos del mismo modo a los canales de televisión de todo el país.

Sus fundamentos apuntaron a generar contenidos en formato estándar y en HD que "faciliten el acceso de los prestadores de servicios de comunicación audiovisual, existentes o potenciales, públicos y privados, a la disponibilidad de los contenidos audiovisuales digitales". Una serie de convocatorias impulsadas mediante convenios con universidades (CIN) o el INCAA apuntaron a complementar la demanda potencial de nuevos canales de televisión digital, llamados a concurso por la Autoridad Federal de Servicios de Comunicación Audiovisual en 2011, posteriormente complementada con la opción de operadores de televisión digital de baja potencia con infraestructura propia.

El Plan de Operativo de Fomento y Promoción de Contenidos Audiovisuales Digitales logró producir en su primer llamado más de 500 horas de contenidos, con una respuesta que incluyó a varios centenares de productoras audiovisuales de todas las regiones del país incluyendo a conocidos directores, más de 25 televisoras públicas, provinciales y comunitarias, universidades nacionales y sindicatos.

El Banco catalogó más de 700 horas de contenidos originales obtenidas a partir de diversos Planes de Fomento, mediante concursos abiertos para productoras independientes o vinculadas y con inversiones en equipamiento tecnológico y capacitación profesional. Unos 15 canales regionales integrantes del Consejo Federal de Televisión Pública (2007) y la red de más de 200 operadores de servicios múltiples que integran Colsecor[8] han comenzado a intercambiar los resultados de estas políticas de fomento.

Por su parte, el Plan Nacional Igualdad Cultural (2012) planteó la integración de las políticas públicas en materia de comunicación llevadas adelante por el Ministerio de Planificación con las políticas culturales diseñadas y ejecutadas por la Secretaría de Cultura de la Nación.

Igualdad Cultural consideró el acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y a la cultura como un derecho fundamental de todos los habitantes de la Argentina. Sus ejes incluyen la Red Federal de Cultura Digital; Infraestructura Cultural; Promoción y Estímulo a la Innovación en las Artes y las Industrias Culturales. Como correlato de la integración regional en el plano cultural, se creó el Sistema de Información Cultural del Mercosur (SICSUR) que intenta configurar un catálogo digital que establezca una referencia de productos locales en la marea de la convergencia transnacional.

---

8. COLSECOR (Cooperativa de Provisión y Comercialización de Servicios Comunitarios de Radiodifusión Ltda.)se creó en 1995 a partir de 13 televisoras de raíz cooperativa de Córdoba; actualmente la integran más de 200 cooperativas y Pymes asociadas, distribuidas en 15 provincias. Distribuye el primer canal cooperativo del país.

EL PARADIGMA DE LA INTERACTIVIDAD

La creación de la Plataforma Nacional de Televisión Digital apuntó en su texto a "permitir el más amplio desarrollo de la interactividad de las personas con los medios digitales para el desarrollo de la ciudadanía y desarrollar la industria nacional, incentivando el surgimiento de nuevos medios, la creación del empleo asociado y el estímulo de tecnología apropiada, contemplando la transferencia tecnológica".

Nuevamente retomó el concepto de "la convergencia de servicios digitales que el proceso de digitalización televisiva conlleva", como factores que están "redefiniendo la estructura del sector de las telecomunicaciones a nivel mundial, permitiendo el acoplamiento de cada vez más usuarios a los beneficios derivados de la Sociedad de la Información".

Tales paradigmas suponen aplicativos de información complementaria y de acceso a bancos de datos o incluso servicios de consulta con oficinas públicas, que están sostenidos sobre la construcción simbólica de un nuevo actor en el proceso de la comunicación: el receptor activo, el televidente capaz de convertirse en contraparte mediante un procedimiento menos limitado que el de la simple selección de canales con el control remoto. El desafío estaría en la capacidad de recepción y devolución que podría tener este nuevo usuario de la televisión abierta.

Esas operaciones son posibles a partir del empleo del dispositivo de traducción de la señal digital a los receptores analógicos (conocido como set top box) que el Estado nacional distribuye en forma gratuita bajo principios de inclusión y acceso social. Estos servicios, que resultan también una puerta de entrada a servicios de Internet o de interactividad, parten del empleo de formatos híbridos de televisión con capas de computación que son posibles por la introducción de un middleware de conectividad conocido como Ginga y que es parte integrante de la televisión digital abierta en nuestro país con un desarrollo nacional realizado a partir de su versión original procedente de Brasil.

En la Argentina, la versión nacional del Ginga fue un desarrollo del Laboratorio de Investigación y Formación en Informática Avanzada (Lifia) de la Universidad Nacional de La Plata. Originalmente fue creado en la Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro, con un estándar abierto y de uso público. Sin embargo, la versión a la que apuesta la industria brasileña con O'Globo y Totvs a la cabeza, utiliza un componente de Java, software cerrado propiedad de Oracle, lo que podría condicionar el mercado a futuro.

Pero nuestro país, que hasta el momento ha optado por el software libre en este punto, enfrenta otros dilemas. La nueva generación de receptores de televisión digital (smart-TV) lanzados al mercado están dotados del sintonizador para la recepción directa de las señales de la TDA pero carecen del controlador Ginga. Ello limita el alcance de los aplicativos de la plataforma pública de TV digital o el acceso a bancos de datos que puedan generarse desde la política pública. En cambio, permite que otras señales —transmitidas por IPTV o por otros sistemas que emplean banda ancha— estén disponibles en los nuevos televisores aun cuando carezcan de una licencia o de registro en los términos de la ley 26.522.

La rápida expansión del mercado de la comunicación, las políticas públicas de acceso a Internet y el desarrollo de nuevos programas de inclusión digital, crean la

necesidad de examinar la adecuación normativa y normas tecnológicas para el desarrollo de un sistema audiovisual integrado y convergente, al servicio de los principios básicos que inspiran la Ley de servicios de Comunicación Audiovisual y la TDA. Tal sería el caso de Ginga.

El gobierno de Brasil, por ejemplo, determinó la inclusión obligatoria del Ginga en los televisores a partir de 2013 —para el 75% de los LCDs producidos— permitiendo que hasta fin de este año la inclusión del middleware para TV digital sea "opcional". Dispuso además que a partir de enero de 2014 —año en que se juega el Mundial de Fútbol en Brasil— el 90% de los televisores LCDs producidos en la Zona Franca de Manaus deberán contar con el aplicativo.

La disposición también establece que todos los modelos de televisores que soporten conectividad IP y que implementen el middleware "deberán garantizar el acceso de las aplicaciones interactivas a los canales de comunicación". Las definiciones sobre la inclusión del Ginga llegaron luego de varias negociaciones con los fabricantes. La interactividad permite ver contenidos complementarios de los programas, como el acceso a la grilla de programación, información meteorológica, noticias o juegos.

La acelerada digitalización que también experimenta la televisión paga por vínculo físico (cable) o televisión directa al hogar (satelital) está colocando sobre el tapete una nueva gama de servicios premium y de valor agregado que impacta en los modelos de negocios tanto en el campo audiovisual como en el plano interactivo y de servicios convergentes.

En ese contexto, la Ley 26.522 asume el carácter simultáneo y de servicios múltiples que surge de la prestación de servicios audiovisuales por diferentes soportes tecnológicos, con o sin utilización del espectro radioeléctrico, así como a la simultaneidad en la operación de las plataformas por parte de operadores de servicios múltiples de Internet y de telecomunicaciones (cooperativas prestadoras de servicios públicos) o la recepción de los servicios de televisión abierta por dispositivos de telecomunicación (como los teléfonos) o los móviles. Pero, como se advierte, el paisaje es dinámico y reclama un seguimiento sistemático para que las premisas de las normativas no se vean superadas por los cambios constantes y los realineamientos en la cabecera corporativa que domina el tablero.

La industria de la cultura convergente se nutre tanto de la circulación de sus productos como de la administración de la gigantesca base de datos que supone su empleo y la posesión de derechos respecto de los contenidos y aplicaciones que allí circulan. De allí que un abordaje integral resulte indispensable.

MURIÓ LA TELEVISIÓN, VIVA LA TELEVISIÓN

Muchos hablaron de la post televisión luego del surgimiento de Internet. No fue así; como tampoco fue cierto que la TV acabara con el cine. Es más, tuvieron una sinergia poderosa que se expresó en incontable cantidad de canales televisivos dedicados a la producción cinematográfica. Pero también es verdad que se cambiaron formatos, lenguajes y estilos narrativos, así como toda una cultura de recepción. Hoy está claro también que la TV puede ser uno de los circuitos integrados en el mundo digital e incluso más; está por verse quién será el protagonista de la convergencia una vez que la TV permita el acceso al mundo 2.0.

La IPTV es la televisión que se ofrece por Internet sobre el protocolo IP y se basa en el video-streaming. Su evolución depende solo de la velocidad de la red. La clave que la normativa debe descifrar está en la personalización del sistema y en los modos de acceso, mediante banda ancha, nuevos desarrollos de software e interconexión o mayor compresión de transmisión digital por aire. El usuario necesita un aparato conectado a su ordenador cuya función es agregar una "capa de computación" a su televisor que le permitirá seleccionar los contenidos que se ofrecen como VOD (video on demand). Nuevos protocolos (como peer to peer[9]) están revolucionando el modo de acceso a servicios de transmisión en vivo y pueden modificar las reglas de juego.

Pero la competencia también desciende del cielo. Los operadores estiman que el mercado de TV satelital crecerá una 150% en los próximos cinco años y alcanzará un 40% del mercado total de TV de paga en Latinoamérica. La consultora NexTV Latam estima que en 2015 DirecTV seguirá siendo el líder del segmento aunque con una cuota de mercado del orden del 45,72% (actualmente tiene el 72,6%) y los operadores de telecomunicaciones detentarán el 37,25% de los abonados. Brasil, México, Argentina y Venezuela serían los mercados de mayor volumen de clientes y América Móvil, Embratel, Oi, Telefónica y Telmex se caracterizarán por ser los protagonistas del suceso. El reporte analiza la situación del DTH en 17 países de la región y la proyecta hasta 2015[10].

La fotografía actual del mercado audiovisual pago en la Argentina exhibe un padrón de 7,6 millones de abonados, incluyendo los servicios de la televisión directa al hogar (TDH, DirecTV) que pisa un 17% de esa torta. En tanto el sector de acceso por vínculo físico aparece dominado por Cablevisión con el 51% en abierto desafío a la adecuación por cantidad de licencias, propiedad cruzada y porción de mercado autorizado por la nueva ley.

En ese marco, la televisión de tierra en su formato digital continúa siendo la gran esperanza de un sistema gratuito, de calidad y diversidad en su oferta, capaz de presentar batalla al modelo hegemónico que heredó la Argentina luego de los 90. Su evolución podría modificar el paradigma dominante del acceso pago a la información y el entretenimiento que hoy incluye más de las dos terceras partes de la población con un esquema de propiedad concentrada y sin competencia.

Uno de los grandes desafíos de la simultaneidad de la nueva ley audiovisual y el despliegue de la televisión digital es justamente el de redefinir el lugar de los medios públicos, comunitarios y privados en materia de servicios abiertos. La mayor oferta y las nuevas modalidades de prestación deberían conducir a parte de los televidentes a percibir a la televisión como un medio más próximo y móvil, sin el anclaje tradicional de los hogares. La portabilidad de un receptor que podrá funcionar sin cables ni antenas, la multiplicidad de programas y el acceso a los canales locales deberían ser fundamentos de esa transformación.

9. Una red *peer-to-peer*, red de pares, red entre iguales, red entre pares o red punto a punto (*P2P*, por sus siglas en inglés) es una red de computadoras en la que todos o algunos aspectos funcionan sin clientes ni servidores fijos, sino una serie de nodos que se comportan como iguales entre sí.

10. NexTV Latam Informe "DTH. Free-to-Air, prepaid, Pay TV. Situación actual y nuevos proyectos". 2012.

INFRAESTRUCTURA PARA COMUNICAR IDENTIDAD

También se registra iniciativa pública para intentar un replanteo del esquema oligopólico de acceso a las redes de comunicación que dejaron los 90, dominado por los grandes operadores telefónicos (Telefónica y Telecom) junto al grupo multimedia que monopolizó el sistema de distribución por cable (Cablevisión) tras la compra de los principales MSO del país.

El Plan Nacional Argentina Conectada es una estrategia integral de conectividad que apunta a generar una plataforma digital de infraestructura y servicios para el sector gubernamental y la vinculación ciudadana. Básicamente, apunta a configurar una red de fibra óptica segura, estratégica y soberana, comenzando por las zonas sin infraestructura y federalizando calidad, precios y contenidos. El plan estima la construcción de unos 35.000 kilómetros de fibra óptica entre la Red Dorsal (nacional) y las provinciales hasta el año 2014.

Este programa asume la responsabilidad estatal en los procesos de acceso equitativo a las nuevas TIC procurando la reducción de las disparidades regionales y sociales en la apropiación de los beneficios asociados con dichas tecnologías, que hasta ahora solo han respondido a estrategias de rentabilidad empresaria.

Conectar Igualdad es otro de los puntos de apoyo de la política de inclusión, que está distribuyendo 3 millones de notebooks en menos de 3 años.

En esa línea de protagonismo del sector público se inscribe la decisión de la Unión de Naciones del Sur (UNASUR) en cuanto a la interconexión digital de Sudamérica, una de las más caras del mundo y cuyo precio está constituido en un 40 % por la conexión, que es tres veces más costosa que en Estados Unidos o Europa. El tendido de una red sudamericana de fibra óptica de alta velocidad es uno de los proyectos más ambiciosos de la región para su perspectiva de crecimiento sostenible y autónomo.

A esa idea responden el plan de construcción de un anillo submarino regional juntamente con la creación de la Organización Internacional de Telecomunicaciones de las Américas, que reúne a los operadores estatales ARSAT (Argentina), Telebrás (Brasil), CANTV (Venezuela), CNT (Ecuador), COPACO (Paraguay), ENTEL (Bolivia), ETECSA (Cuba) y ANTEL (Uruguay).

Pero la iniciativa pública de América del Sur no puede descuidar la movilidad del mercado, que en apenas dos años (2010-2011) movilizó U$S 25.000 millones en reacomodamientos empresarios encabezados por América Móvil (Claro, de Carlos Slim) junto con operaciones de Telefónica, Televisa y Vivendi en México, Brasil y otros países de la región. La demanda regional de fibra se estima en unos 14 millones de kilómetros entre este año y 2013, con Brasil a la cabeza y la Argentina en segundo término y un 80% de compradores privados.

Una nueva generación de servicios, atravesados de manera horizontal y vertical por dispositivos tecnológicos de todo tipo que enlazan financieras, servicios de seguridad, redes sociales, entretenimientos y bienes culturales procura, de todas maneras, colonizar las terminales y el tráfico de la información.

La región debate los cruces regulatorios que ordenen la convergencia. En México Telmex prepara el desembarco audiovisual mientras Televisa (grupo hegemónico) se convirtió en el mayor jugador del múltiple play con acceso al cable y la telefonía. El mercado sigue lejos de cualquier escenario de competencia, confirmando que la ilusión democrática de la era digital puede terminar en más de lo mismo. Slim también

avanza con la desregulación de la televisión paga en Brasil que se abrió en 2011 a las empresas telefónicas y de capital extranjero. América Móvil (propietaria de Claro y de Embratel), podrá quedarse con la totalidad de la operadora de TV por cable e Internet Net, que compartía con la familia Marinho, de Rede Globo, el mayor grupo audiovisual del país.

En septiembre de 2011 Brasil sancionó una ley para la televisión paga que abrió el juego a las telefónicas y empresas extranjeras. Unificó en una sola norma todos los tipos de televisión por abonos —antes la regulación era hecha sobre la base de la tecnología de distribución, por cable, satélite o microondas—, alentando la oferta de paquetes convergentes de TV, telefonía fija y celular y acceso a Internet (cuádruple play).

Al menos, fijó una política nacional en materia de contenidos. La cuota por canal obliga a transmitir por lo menos tres horas y media de programación nacional por semana, en horario pico, y la mitad de ese contenido debe ser realizado por un productor independiente, no vinculado con el canal que exhibe el material. La cuota por paquete define que un tercio de los canales de la grilla deben ser brasileños. En cuanto al material periodístico, la cuota establece que los paquetes con canales de noticias deben ofrecer por lo menos dos canales distintos para garantizar la pluralidad de la información.

DESARROLLAR NUESTRA PROPIA CARTA DE NAVEGACIÓN

Hablar de soberanía, en esta materia, supone el acceso tecnológico, pero también la producción del nuevo sujeto llamado a protagonizar una etapa de autonomía local y regional. Es el tiempo de sustituir el fetiche del artefacto por la potencialidad de sus contenidos. Y también de establecer principios convergentes de política pública en materia de producción cultural.

Contenidos que nos contengan y expresen. Establecimiento de un circuito virtuoso en la cadena de valor cultural, algo que no se logra sin mercado pero tampoco sin políticas regulatorias. Y que requiere asumir el debate ideológico, pues las tradiciones neoliberales siguen rechazando las políticas de protección al espacio audiovisual y creativo local y también desconocen el rol estratégico del Estado en la resolución del acceso digital. La propia Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) descalifica los progresos argentinos, asignándole malas notas en rubros tales como “Efectividad del Gobierno”, “Calidad Regulatoria” y “Estado de Derecho”, justamente los resortes que permiten desplegar políticas públicas activas. Sin embargo, a la hora de evaluar la categoría de “Acceso a TIC”, se reconoce el primer lugar de la Argentina, seguida por Chile y Uruguay.

Un marco normativo, en combinación con políticas de despliegue tecnológico con inclusión social y las convocatorias a la producción y distribución de nuevos contenidos suponen, en principio, una oportunidad para estimular en nuestro país la construcción autónoma de un “nuevo modelo de producción de sentido”. Sin duda, esquemas que están en las antípodas de la apertura indiscriminada que reclaman los grandes operadores.

Las mediciones sobre el comercio internacional de bienes y servicios culturales en la Argentina —que muestran un predominio de la industria editorial— no consideran a veces la enorme transferencia de recursos que supone el acceso directo a señales internacionales por parte de los usuarios de la televisión paga en el país, que factura

anualmente más de 2.200 millones de dólares (incluyendo TDH) con los que a su vez financia la retransmisión de contenidos televisivos, cinematográficos y musicales procedentes del exterior que no pagan ingresos brutos y recién ahora serán alcanzados por el gravamen previsto en la Ley 26.522. Este último, a su vez, destina una cuarta parte de su total para el subsidio a la producción cinematográfica nacional.

Esta trama global debe ser permanentemente revisada desde la política. Porque la existencia de herramientas no supone su articulación. Se requiere una mirada integral, política, jurídica y técnica. El despliegue del mercado hace posible saltar hoy regulaciones y dispositivos. Las posibilidades de acceso serán múltiples, aunque las rutas y los navegadores pueden llevarnos con facilidad a destinos no buscados o impuestos. El camino del reconocimiento (y del autorreconocimiento) no está disponible sin la persistencia de construir soberanía en la identidad y en las producciones que de allí surgen. No están en el mercado, hay que crear los productos y trazar una carta de navegación. El seguimiento de esta evidencia debe llevar también a la convergencia de políticas y regulaciones enfocadas tanto en el dispositivo como en la producción. De otro modo, podríamos construir una fantástica autopista propia para que signos y símbolos de industrias remotas sigan colonizando el espacio que debe albergar el trabajo y la creatividad local.

El desafío, entonces, es apropiar la convergencia para habitarla con la propia identidad.

REDES Y MEDIOS: LA RESURRECCIÓN DE LA POLÍTICA[1]

MARTIN
BECERRA

Es especialista en medios de comunicación, industrias culturales y convergencia digital. Doctor en Ciencias de la Información por la U. Autónoma de Barcelona y Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la UBA. Es profesor titular de la Universidad Nacional de Quilmes y de la UBA. Es Investigador Independiente en el CONICET. Es profesor de posgrado en universidades argentinas y del exterior, consultor de organismos públicos y ONGs nacionales y extranjeros. Es autor de libros sobre estructura y concentración de medios en América Latina (con Guillermo Mastrini ha publicado *Los dueños de la palabra*, editado por Prometeo en 2009 y *Los magnates de la prensa*, editado por Prometeo en 2006), sobre medios, políticas y tecnologías de la información (con Sebastián Lacunza ha publicado *Wiki Media Leaks: medios y gobiernos de América Latina bajo el prisma de los cables de WikiLeaks*, Ediciones B, 2012) y sobre políticas de comunicación *Sociedad de la Información, proyecto, convergencia, divergencia*, editado por Norma en 2003

#PropiedadIntelectual #ConvergenciaTecnológica **#UsoJusto** #digitalización #ConcentracióndeMedios #regulación #acceso **#unesco** #BrechaDigital #AméricaLatina

INTRODUCCIÓN

La historia de la producción y distribución de información y entretenimientos masivos en América Latina expone continuidades a lo largo del siglo XX que, tras el cambio de siglo, han ingresado en un período de crisis. La convergencia tecnológica no es la única variable que opera en la gestión de esa crisis, ni es unidimensional en sus consecuencias, pero es una referencia medular. La cultura digital, es decir el uso de plataformas digitales para potenciar procesos de producción, edición, almacenamiento, distribución o acceso y consumo de cultura, es una incubadora de nuevos modos de concebir los procesos de socialización. Esa incubación se nutre de tradiciones muy acendradas en la historia de las industrias, masivas y generalistas, de la cultura y de la información; historia que es por su parte atravesada por lógicas locales, idiosincráticas, y por flujos netamente globalizadores y da lugar a conflictos de nuevo cuño.

Más allá de las diferencias propias de desarrollos nacionales y de estructuras sociodemográficas muy dispares, las mencionadas continuidades en América Latina son: en primer lugar, la lógica comercial ha protagonizado casi en soledad el funcionamiento de las industrias culturales en general, y del sistema mediático en particular; en segundo lugar, y de modo complementario, la ausencia de servicios públicos no gubernamentales y el uso de los medios de gestión estatal como órganos de propalación del discurso gubernamental, con mínima incidencia en la audiencia (excepto en Chile); en tercer lugar, la configuración de procesos de concentración de la propiedad del sistema de medios de carácter conglomeral y liderados por pocos grupos mediáticos que exceden en su significación los registrados en los países centrales de Occidente (en parte porque en los países centrales suele haber medios auténticamente públicos que compensan la lógica comercial de los grupos privados); en cuarto lugar, la centralización de la producción de contenidos informativos y de entretenimientos en los principales centros urbanos de cada país, relegando así al resto de los territorios estatal-nacionales al rol de consumidores de contenidos producidos por otros; en quinto lugar, como caracterizan Fox y

1. La versión inicial de este trabajo fue realizada en el marco de una consultoría con el Centro de Competencia en Comunicación (C3) y la Fundación Friedrich Ebert (FES) en Chile.

Waisbord (2002), los sistemas mediáticos latinoamericanos han sido poco regulados, en comparación con Europa o Estados Unidos, pero fuertemente controlados por la activa y a la vez informal relación que mantuvieron los distintos gobiernos con los dueños las empresas periodísticas.

En Latinoamérica la estructura concentrada, conglomeral y centralizada de la propiedad de las industrias de producción y circulación masiva de bienes y servicios de la cultura y la comunicación se conjuga con un proceso de ampliación de las capacidades sociales de expresión (proceso que se inició en los años 80 del siglo XX, tras la recuperación del régimen constitucional de gobierno en muchos de los países de la región) y con el decisivo impacto de la convergencia digital que repercute en la actual crisis de la influencia del sistema de medios de comunicación tradicional.

En este marco, se argumentará que Internet tiene la potencialidad, amenazada por las regulaciones restrictivas al acceso y al uso, de convertirse en un "bien público" en la medida en que se garantice que no sea excluyente o discriminador y que no rivalice con otros bienes o servicios (Benkler, 2006), algo que está siendo puesto en tela de juicio por la tendencia regulatoria en algunos países centrales (Leyes Hadopi y Sinde, proyectos como SOPA, PIPA, CISPA y ACTA)[2].

Ahora bien, estos principios generales sobre el "bien público" requieren del concierto de una política integrada, convergente, que abarque aspectos vinculados con la estructura de los diversos mercados que operan simultáneamente en las redes digitales, con la privacidad, con la gestión del espectro radioeléctrico en donde se dirime una disputa por su carácter abierto (open spectrum[3]) o cerrado, con las legislaciones sobre propiedad intelectual y derechos de autor, entre otros aspectos centrales.

USOS Y NORMAS EN CONFLICTO

En un sentido amplio, como propone Lessig (1998), la regulación de los espacios atravesados por las tecnologías digitales contempla al menos la consideración de aspectos legales, culturales (usos y costumbres), de configuración de los mercados (que determinan a su vez el acceso a bienes y servicios por parte de los distintos

2. Las leyes "Sinde" de España, "Hadopi" de Francia, el ACTA (Acuerdo Comercial Anti-Falsificación) y los proyectos PIPA (Protect IP Act) Sopa (Stop Online Piracy Act) y Cispa (Cyber Intelligence Sharing and Protection Act) son diferentes y fueron concebidas para diferentes situaciones, pero tienen como común denominador que aluden a formas de control y discriminación de los contenidos y de las rutinas de navegación de los usuarios en Internet, en algunos casos invocando la legislación vinculada con la propiedad intelectual y los derechos de autor, y en otros casos invocando cuestiones relativas a la seguridad. Para una profundización del tema se recomienda el blog de Enrique Dans (http://www.enriquedans.com) y en particular el siguiente artículo allí publicado: http://www.enriquedans.com/2012/01/internet-en-negro-mi-columna-en-expansion.html

3. La política de espectro abierto se basa en constatar el desarrollo de tecnologías que ponen en entredicho la asignación de frecuencias fijas, ya que "las regulaciones diseñadas para proteger al equipamiento 'tonto' de las interferencias provocan escasez artificial de las frecuencias solicitadas" (Open Spectrum Foundation). ¿Cómo funciona el "espectro abierto"? "Los teléfonos inalámbricos escanean automáticamente una banda para seleccionar un canal libre. Las redes telefónicas celulares GSM asignan dinámicamente las frecuencias cuando los teléfonos están activados, y fijan los niveles de señal en el mínimo necesario para una conexión adecuada. Los receptores inteligentes pueden separar señales codificadas de manera distinta incluso cuando ocupan el mismo canal. Los radios inteligentes suelen combinar la facilidad de uso con una mejor calidad y soporte para aplicaciones nuevas. La combinación de estas características ha impulsado un gran crecimiento en la demanda de dispositivos inalámbricos. La difusión de estos dispositivos mejora de forma considerable el rendimiento económico, la productividad, la seguridad personal, la comodidad y la cohesión social" (Open Spectrum Foundation).

grupos sociales), y de morfología de cada sector informacional (con su arquitectura y sus códigos específicos).

La importancia de la contribución de Lessig a los fines de este trabajo radica en que la crisis abierta en las formas tradicionales de producción y distribución de la cultura masiva incluye los cuatro niveles mencionados (legal; usos y costumbres; configuración de mercados y códigos). El acceso y las brechas que se producen en el uso de las tecnologías que hacen las veces de soporte a los bienes culturales pueden ser considerados a la luz del aporte de Lessig.

De manera que la regulación de las redes digitales se produce *de facto* a través de la apropiación social de las tecnologías y sus usos; del comportamiento de los agentes económicos (productores, intermediarios tales como empaquetadores, indexadores, distribuidores y comercializadores, y consumidores); y de los códigos que habilitan u obturan el acceso a servicios y aplicaciones, y que según Lessig representan en Internet un rol constituyente de prácticas. El presente documento explorará los cuatro niveles de regulación mencionados.

La irrupción de Internet en América Latina a nivel masivo se produce recién en el siglo XXI. Es una diseminación lenta con complejidades añadidas a su desarrollo en los países centrales. Pero antes de abordar esas complejidades, es preciso aludir al rol de Internet como un espacio que, en el contexto de la crisis de los medios tradicionales, aparece en el discurso político generalmente como exento de las constricciones que afectan la estructura empresaria, concentrada y de perfil político conservador de gran parte del sistema de medios de comunicación (véase Mattelart, 2002). La esperanza de que Internet portase atributos alternativos al modelo comercial y concentrado de las industrias culturales tradicionales, esperanza que sostiene el ideario de algunos de los fundadores de la red, se revela hoy, a cuarenta años de la creación de ARPANET, fallida: uno de los mayores expertos en regulación de actividades de información y comunicación, el comisionado de la Federal Communications Commision por el Partido Demócrata Michael Copps (2011) advirtió que "estamos permitiendo que la banda ancha de Internet siga el mismo camino que transitaron la televisión, el cable y la radio, todos medios controlados por muy poca gente, lo que constituye un enorme peligro para la democracia".

La advertencia de Copps pone en perspectiva la ingenuidad de considerar que la irrupción de Internet en el esquema clásico de producción y distribución masiva de noticias y entretenimientos albergaría sólo potencialidades emancipadoras, democratizantes y dialógicas. Parafraseando a Ramón Zallo (2011), un indicador preciso de la falta de correspondencia con la realidad de ese acto de fe que convierte a la tecnología en un fetiche emancipador es que, mientras que las tecnologías evolucionan y afectan formas de intercambio de información y entretenimientos, las regulaciones se vuelven más conservadoras y resistentes al cambio. Un ejemplo de ello es la normativa referida a la propiedad intelectual y a los derechos de autor. Pero, además de los criterios que rigen sobre los derechos de reproducción de las obras culturales, otra regulación de carácter regresivo es la que permite que corporaciones que actúan en la cadena productiva de conexiones de redes (telecomunicaciones, informática y audiovisual), puedan discriminar los contenidos que las redes distribuyen, en función de la capacidad de pago de sus clientes o de alianzas corporativas con plataformas o proveedores de contenidos de los operadores de conexión.

En efecto, una de las consecuencias directas de la convergencia digital en actividades de información y comunicación es, como señalan Peha, Leer y Wilkie (2007), la capacidad de priorizar distintas aplicaciones, tipos de paquetes de datos y contenidos, y servicios, por parte de los proveedores de acceso a las redes, así como también por parte de los agregadores de contenidos en las propias redes. “La discriminación puede tomar diferentes formas, desde el bloqueo total hasta la adopción de complejas estrategias de precios” (por contenidos) (Peha, Leer y Wilkie, 2007).

Tanto las regulaciones cada vez más regresivas referidas a los derechos de reproducción de la cultura, como el caso de los crecientes peajes materiales, físicos y de servicios y aplicaciones en Internet, son en rigor síntomas de una reconfiguración de los dispositivos de control de los procesos de producción y circulación de lo simbólico. Para Ramón Zallo (2011) “el cambio tecnológico viene acompañado de un cambio en el control de las relaciones comunicativas. Parte de ellas pasan a estar fuera del control de los modelos previstos de rentabilidad en el despliegue tecnológico (que pretendía ser desregulado, privatizado y de pago) y han proliferado realidades gratuitas, intercambios P2P entre ordenadores conectados, redes sociales y comunidades virtuales, la explosión de la comunicación en permanencia, la colocación en red de inmensos archivos gratuitos, la generación colectiva de recursos, licencias creative commons, escaparates creativos, uso antiautoritario…”

El autor interpreta que los usos y costumbres que han ido construyéndose en Internet, es decir, que las formas de intercambio de cultura entre usuarios, no han esperado “la definición institucional del modelo de regulación” (Zallo, 2011), lo que complica la resolución del modelo de mercantilización que primaba en la producción y el intercambio de cultura masiva desde la industrialización de los procesos culturales. Entre los usos y las regulaciones institucionales aparece un contraste que Zallo caracteriza así:

Hay un contraste brutal entre las tendencias naturales de la cultura digital en relación con la sociedad y la regulación de la propiedad intelectual, que actúa como colosal barrera de entrada al conocimiento, retrasando creatividades e innovaciones. El retraso del paso al procomún del contenido de una obra, entre 70 y 140 años desde su creación, es hoy un absurdo derivado de la cultura mercantil industrial y analógica que necesitaba tiempos largos para sus recorridos comerciales. Pero en su balance hay que decir que se beneficiaban el divismo de los superventas (más que la creación) y el rentismo parasitario (herederos, empresas con exclusivas…). Hoy los tiempos de aportación son casi instantáneos o de corto plazo, las reutilizaciones, inmediatas y la vida útil muy corta… Y como las aportaciones de valor añadido están acotadas al último eslabón añadido al fondo común de conocimiento gratuito disponible, no parece sensato ponerle el precio que correspondería a toda la cadena de valor. Alguien se queda con lo que no debe (Zallo, 2011).

Esta oposición entre la circulación de cultura masiva por Internet y una regulación anacrónica es citada como causa del fracaso de industrias que en realidad revelan en sus balances una prosperidad creciente, toda vez que, en palabras de Onaindia (2011) “la libre circulación de obras no altera su adquisición por las formas tradicionales de comercialización. La existencia de los sitios que almacenan obras musicales o audiovisuales no ha eliminado las obras fonográficas o los otros medios de exhibición. Por el contrario, la asistencia a recitales de música en vivo y al cine en sala se ha incrementado en este último año” en casi todos los países sudamericanos.

LA CULTURA Y LA INFORMACIÓN COMO DERECHOS

El proceso de mutación en curso tiene no sólo una dimensión política por tratarse de la forma en que la cultura, las ideas y la información circulan de forma masiva. La dimensión política radica, además, en que la doctrina internacional sobre derechos humanos privilegia el derecho a la expresión, a la información y a la cultura. Internet no puede ser una excepción en el sistema de garantías a los derechos humanos. Sobre esta base es que en junio de 2011 los relatores especiales para la Libertad de Expresión de las Américas, Europa, África, y las Naciones Unidas emitieron una importante declaración conjunta en la que establecen lineamientos para proteger la libertad de expresión en Internet.

La declaración conjunta sostiene que los Estados tienen la obligación de promover el acceso universal a Internet y no pueden justificar bajo ninguna razón la interrupción de ese servicio a la población, ni siquiera por razones de orden público o seguridad nacional. Para los relatores, acciones como el bloqueo obligatorio de sitios web constituye una acción extrema que solo podría ser justificada conforme a estándares internacionales, como proteger del abuso sexual a menores de edad. Si hay expresiones reguladas en cuanto a contenidos, según Nunziato (2012), es preciso que éstas estén identificadas, que existan definiciones claras y precisas de cuáles son esas expresiones, que los afectados sean notificados y que la estrategia de filtrado permita que los usuarios y proveedores de servicios puedan apelar tales decisiones.

Para las Relatorías, también son acciones incompatibles con la libertad de expresión los sistemas de filtrado de contenido que no pueden ser controlados por los usuarios, impuestos por gobiernos o proveedores comerciales. La declaración conjunta señala que “ninguna persona que ofrezca únicamente servicios técnicos de Internet como acceso, búsquedas o conservación de información en la memoria caché deberá ser responsable por contenidos generados por terceros y que se difundan a través de estos servicios, siempre que no intervenga específicamente en dichos contenidos ni se niegue a cumplir una orden judicial que exija su eliminación cuando esté en condiciones de hacerlo (‘principio de mera transmisión’)” (Relatorías Libertad Expresión, 2011).

ACCESOS Y BRECHAS EN AMÉRICA LATINA

En América Latina el acceso a Internet presenta, como se mencionó al inicio, complejidades cuya consideración resulta fundamental para comprender de forma diagnóstica cuáles son los puntos de partida específicos de la región. Por un lado, América Latina es la región más desigual del planeta, en la que la diferencia entre la distribución de recursos (económicos, sociales, culturales) entre sectores de la población es más extendida (véase CEPAL, 2010).

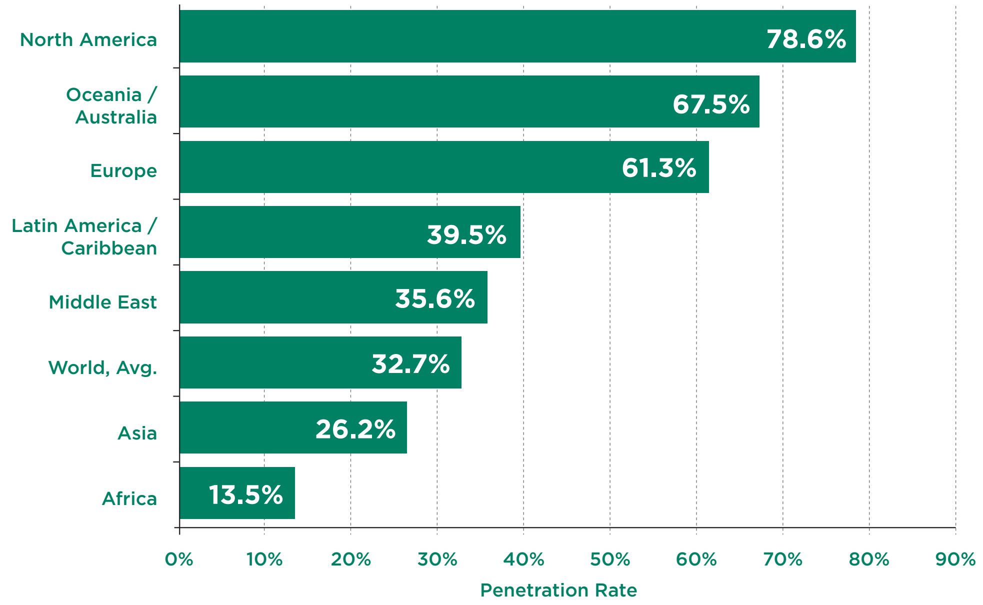
La escala global de operación de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) es una complicación añadida: si bien la distribución de todo recurso es afectado y estructurado por la desigualdad estructural latinoamericana, en particular las actividades informacionales y comunicacionales se hallan reguladas no sólo por condiciones endógenas, propias de la historia y las condiciones presentes de los países de la región, sino también por un tipo de interconexión que es global y que supone la presencia de instituciones y de actores industriales y financieros de un sistema también globalizado.

Es necesario subrayar que los contenidos que las redes de actividades informacionales y comunicacionales tradicionales (medios de comunicación y telecomunicaciones, fundamentalmente) distribuían eran los mismos para toda persona o grupo que accediera a la red. Es decir que el acceso a la red equivalía al acceso indiscriminado a todos los servicios que la red brindara. Este principio se mantuvo inalterable en la historia de las industrias culturales y de telecomunicaciones cuyos formatos tecnológicos de producción eran divergentes. Todos los ciudadanos que accedieran a una red informacional o comunicacional tenían a disposición la misma gama de servicios y contenidos, en igualdad de condiciones.

Aquella cualidad de las redes divergentes (los medios e industrias culturales tradicionales) ha sido radicalmente superada por los atributos de convergencia y digitalización que permiten discriminar los contenidos y servicios dentro de una misma red, en función de criterios que suelen ser la capacidad de pago (principalmente), la pertenencia corporativa o la promoción de determinados contenidos. Como señala Jan van Dijk, "la distribución de recursos tecnológicos que fundamenta el concepto de 'brecha digital' crea diversas formas de acceso desigual, a través de los mecanismos de exclusión social, explotación y control" (2005: 18). Las controversias sobre la neutralidad de la red o la posibilidad de que los proveedores de conectividad puedan ejercer discriminación en los contenidos, así como la regulación sobre la propiedad cruzada entre *carriers* y productores de contenido refieren directamente a los mencionados mecanismos de exclusión, explotación y control en el marco de la brecha digital.

El siguiente gráfico enseña las brechas de acceso a Internet según zonas geográficas en el mundo con cifras estimadas al último día de 2011 según Internet Word Stats:

GRÁFICO 1; PENETRACIÓN DE INTERNET SEGÚN ZONA GEOGRÁFICA - 2011



Fuente: Internet World Stats - www.Internetworldstats.com/stats.htm
Penetration Rates are based on a world population of 6,930,055,154 and 2,267,233,742 estimated Internet users on December 31, 2011
Copyright @ 2012, Miniwatts Marketing Group.

Además de las brechas existentes en el acceso material a Internet (que es lo que muestra el gráfico anterior), para van Dijk corresponde distinguir entre diferentes tipos de acceso que implican una apropiación compleja de las nuevas tecnologías infocomunicacionales: el acceso motivacional; el acceso físico o material; las habilidades y por último, el uso. El acceso material o físico a una terminal de recepción, uso o consumo (computadora con acceso a redes; teléfono móvil con crédito necesario para ser utilizado) es una condición ineludible del acceso, así como lo es la motivación para utilizar la tecnología. A su vez, la organización del acceso en función de las habilidades y usos sociales permite reflexionar sobre las singulares condiciones en las que la utilización de la tecnología puede ser realizada. La combinación entre factores económicos y materiales, y las diferentes modalidades de acceso y usos sociales de Internet, determinan brechas muy nítidas en los países latinoamericanos.

CONCENTRACIÓN DE MEDIOS / CONCENTRACIÓN DE REDES

Además de los efectos de las brechas en el acceso a tecnologías de la información y la comunicación, es necesario abordar el análisis de la concentración de la propiedad de los medios de comunicación. Difícilmente grupos como Televisa en México, Globo en Brasil, Cisneros en Venezuela, Clarín en la Argentina, Edwards/Mercurio en Chile, Santo Domingo y Bavaria en Colombia, por ejemplo, pudieron haber alcanzado la extensión y el predominio que hoy tienen en sus diferentes países sin la aquiescencia de sucesivos gobiernos, el apoyo económico del Estado y la fragilidad de una regulación que, lejos de promover la diversidad, estimuló la uniformidad de actores y perspectivas en los mercados de medios. Para Smiers es "sorprendente que en muchos Estados la ley de competencia no se use prácticamente en el campo de la cultura o, en caso de usarse, no se haga con eficacia. Tal es el caso de las fusiones y de los abusos que se observan cuando las empresas tienen una posición dominante en el mercado. Podría afirmarse que una posición dominante en el mercado es en sí un abuso, en especial desde la perspectiva de la defensa de los valores democráticos" (2006: 254). En general, los procesos de concentración se desarrollaron en Latinoamérica sin obstáculos ni coto por parte de los estados, hasta ya comenzado el siglo XXI. Por ello, es posible observar los efectos de la concentración a partir de ejemplos y prácticas claramente discernibles en las últimas décadas.

La concentración de la propiedad en pocos grupos tiende a la unificación de la línea editorial y a la reducción de la diversidad en función de la creciente influencia de unos pocos, muy concentrados, en detrimento de los intereses del conjunto (Becerra y Mastrini, 2009). La concentración, además, vincula negocios del espectáculo (estrellas exclusivas), del deporte (adquisición de derechos de televisación), de la economía en general (inclusión de entidades financieras y bancarias) y de la política (políticos devenidos en magnates de medios, o socios de grupos mediáticos) con áreas informativas, lo que produce repercusiones que alteran la pretendida "autonomía" de los medios.

Otro impacto de la concentración es el de la centralización geográfica de la producción de contenidos e informaciones en los lugares sede de los principales grupos. En América Latina esto es fácilmente verificable: Buenos Aires en la Argentina, San Pablo y Río de Janeiro en Brasil, Santiago en Chile, Montevideo en Uruguay, Lima en Perú, Caracas en Venezuela, México DF en México... Este impacto también debilita el espacio público y empobrece la disposición de distintas versiones sobre lo real por parte de

las audiencias/lectores, condenando a una subrepresentación a vastos sectores que habitan el “interior” de los países.

Smiers brinda un didáctico ejemplo de los efectos de la concentración de la propiedad en las industrias culturales: “o deberíamos olvidarnos de que la influencia económica de un grupo o empresa cultural puede llevarlos a actuar en el mercado de manera indeseable. Para ilustrar esta situación daré el ejemplo de la cadena de librerías Waterstone, de Gran Bretaña, que tiene una cuota de mercado del 20% ¿Cómo utiliza esa posición de mercado en apariencia modesta? El cambio impuesto por Waterstone hace poco tiempo en las condiciones de pago y devoluciones ha tenido consecuencias catastróficas para las editoriales pequeñas, algunas de las cuales se han vuelto insolventes” (2006: 253). Esta conducta se replica en todas las industrias de información y comunicación, afectando de este modo la circulación de contenidos en la sociedad.

Ahora bien: la preocupación por la concentración se centra en la posición dominante que algunos grupos pueden ejercer en las redes tradicionales de producción y distribución masiva de informaciones y entretenimientos. Eso es lo que hacían, clásicamente, los medios masivos. Pero la convergencia digital obliga a ampliar el objeto de análisis: hoy en día la información y el entretenimiento a escala masiva no sólo es producido y distribuido por los medios masivos como la televisión o la radio, sino también, y de forma creciente, a través de las redes de telefonía y de servicios de Internet. Por ello es fundamental el lugar de las operadoras de telecomunicaciones y de las proveedoras de conexión a la televisión por cable.

Dado que las redes telefónicas a través de los servicios de telefonía móvil y de la red fija brindan acceso a Internet y que Telmex y Telefónica son operadores dominantes en el mapa latinoamericano, es lícito formularse la pregunta de Smiers acerca de si hay alguna objeción a que las redes de producción y distribución de productos culturales de un país sean propiedad de extranjeros. Su respuesta es afirmativa, ya que “aumenta la probabilidad de que las expresiones artísticas no se relacionen con las circunstancias específicas de la población local” (2006: 252). En Uruguay, por ejemplo, la existencia de un monopolio estatal en telecomunicaciones limita de hecho la existencia de competencia (sea ésta privada nacional o extranjera).

LA POLITICIDAD DE LA CONCENTRACIÓN EN AUDIOVISUAL / LA ASEPSIA DE LA CONCENTRACIÓN EN TELECOMUNICACIONES Y REDES

En la historia contemporánea del debate internacional sobre los medios de comunicación se destacan hitos como el Informe MacBride de la UNESCO, “Un solo mundo, voces múltiples” de 1980, que revelan la nítida conciencia política acerca del rol de la comunicación, de los flujos de información y de las redes de producción y distribución del entretenimiento a escala global. Sin embargo, esta politicidad de la estructura, de las relaciones de propiedad y de los flujos internacionales de intercambio desigual de la cultura y la comunicación no tiene correlato en el pensamiento sobre las redes de telecomunicaciones e Internet.

La regulación sobre telecomunicaciones y sobre redes es tributaria del establecimiento de estándares técnicos y su ámbito de realización a nivel internacional, la Unión Internacional de las Telecomunicaciones (agencia de la ONU encargada de las tecnologías de la información y la comunicación basada en la asociación público-privada y en la que intervienen 193 países miembros y más de 700 entidades del sector privado

e instituciones académicas), organización que tiene un perfil aséptico frente al contenido político de los debates de la UNESCO de los años setenta del siglo XX, o los más recientes que decantaron en la Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales de 2005.

Así como a nivel internacional la UNESCO y la UIT ilustran el trato diferencial que asignan los países a la regulación de los medios de comunicación y de las industrias culturales por un lado, y a las telecomunicaciones y las redes digitales por el otro, esta distinción también es replicada en muchos de los marcos regulatorios nacionales. Esta separación que obedece al desarrollo históricamente divergente de las industrias culturales y las telecomunicaciones, hoy tiene consecuencias políticas porque aislar la regulación de la infraestructura de transporte de la de los contenidos puede derivar en la aplicación de diferentes exigencias de provisión de servicios que podrían considerarse bienes públicos. De hecho, la concepción de servicios o bienes públicos tendería a integrar la regulación buscando objetivos de no exclusión, no discriminación y no rivalidad con otros bienes o servicios de carácter público (Benkler, 2006),

En sus estudios comparativos sobre sistemas de medios de comunicación en distintos países, Fox y Waisbord por un lado (2002) y Mancini y Hallin por el otro (2008) reconocen en el modelo latinoamericano un híbrido que asume la tutela del modelo comercial estadounidense, pero que sin embargo no es su mera copia. El caso latinoamericano es caracterizado como un arquetipo hipercomercial, con escasa regulación estatal, casi sin presencia de medios auténticamente públicos y con caciquismo político tanto dentro como fuera del sistema de medios (Fox y Waisbord (2002).

En la práctica, la carencia de una regulación fuerte y estable se compensó históricamente en América Latina a través del control que ejerció en el sistema de medios el cuello de botella protagonizado por una estructura de propiedad muy concentrada. Esta tendencia comenzó a ser cuestionada por varios gobiernos que asumieron la gestión de la fractura estructural a nivel socioeconómico y ensayaron, promediando la primera década del siglo XXI, una lectura crítica acerca del impacto que tuvieron las políticas neoliberales ejecutadas al calor del Consenso de Washington en la última década del siglo pasado.

No es objeto del presente artículo ensayar una clasificación, por cierto problemática, sobre estos nuevos gobiernos. Pero más allá de ser aludidos por algunos autores como populistas de izquierda (Kitzberger, 2008), nacional-populares o de nueva izquierda (Vilas, 2005), lo cierto es que su modo de intervención estatal es muy diferente del que se había practicado en las democracias latinoamericanas en las décadas anteriores (Damill y Frenkel, 2009). La globalización en América Latina asume así facetas ciertamente diferentes a las que presenta en otras latitudes.

La revisión del programa neoliberal en curso conduce a gran parte de los gobiernos de la región a enunciar su intención de modificar el *statu quo* en las industrias de la comunicación y la cultura: se trata de políticas que pretenden alterar su régimen de propiedad, sus modos de financiamiento y sus posibilidades de acceso por parte de diferentes actores sociales, incluso los más postergados a nivel socioeconómico.

Ahora bien, los grandes trazos de la política de medios no alcanzan, excepto en Venezuela, al sector de las telecomunicaciones ni al de las redes digitales, que a diferencia de la politicidad que ha ido ganando la consideración sobre la regulación mediática, parecen ser contemplados como escenarios tecnológicos en un estado de ingravidez social.

Las telecomunicaciones, que pasaron de ser gestionadas en régimen de monopolio por empresas estatales a privatizadas desde fines de la década de 1980, tienen en la región una cobertura segmentada pues la red fija nunca alcanzó al total de la población ni del territorio y la red móvil se halla compartimentada. La segmentación móvil se produce entre servicios que permiten la navegación en redes y un uso complejo y vasto de las terminales multifunción en que se convirtieron los teléfonos móviles, hasta usos más básicos condicionados por el hecho de que más del 70% del acceso a la telefonía móvil en América Latina utiliza el servicio de tarjetas prepagas. Este servicio encarece el minuto de conexión por sobre el pago del abono, que en general es afrontado por las clases medias y altas. Por ello las clases populares y los sectores más vulnerables de la población pagan tarifas más caras por un servicio inferior en calidad.

La estructura del mercado latinoamericano de telecomunicaciones está protagonizada por un virtual duopolio: Telefónica de España y Telmex de México son las dos corporaciones que en la última década compiten y se reparten los abonados en la región. La telefonía móvil es el segmento que más ingresos reporta a ambas prestadoras, gracias al hecho de que las tarifas móviles están desreguladas.

Asimismo, si en la telefonía fija el problema del acceso puede simplificarse entre los que tienen acceso y los que no tienen acceso a la red, a lo que aquí se denominará "lógica apartheid", en telefonía móvil y en redes digitales existen muchas formas diferentes de "estar dentro" de la red, siendo una "lógica multisegmentada" que opera diferenciando, es decir, discriminando, servicios, velocidades y tarifas entre los usuarios.

GRÁFICO 2: COMPARACIÓN DE LÓGICAS REGULATORIAS ENTRE INDUSTRIAS AUDIOVISUAL Y DE TELECOMUNICACIONES

AUDIOVISUAL: UNA LÓGICA "POLÍTICA"	TELECOM: UNA LÓGICA "ASÉPTICA"
Uso de espectro	Construcción y mantenimiento de red de cables
Prestadores (licenciatarios)	Concesionarios
Contenidos	Condiciones de prestación de servicio (cobertura)
Financiamiento (publicidad)	Financiamiento (tarifas de abono y pago por consumo)

Los factores estructurales reseñados de las industrias de la información y la cultura en la región (regulación funcional a los intereses de los grupos más fuertes, concentración conglomeral, accesos débiles, ausencia de servicio público) son complementados por el impacto de la convergencia tecnológica que gatilló la potencialidad de multiplicar los medios a disposición de la sociedad.

En suma, en el proceso de desintermediación de los medios tradicionales, fruto de la convergencia digital, habitan, además, otras paradojas: si bien la ruptura del modelo *broadcasting* (punto-masa) evoca expectativas deliberativas, gracias a la proliferación de espacios de expresión directa, como los *blogs*, las redes sociales y los intercambios *peer to peer*, que no requieren de la intervención de grandes estructuras empresariales, es fundamental constatar que los sectores de las tecnologías

convergentes tienen una estructura de propiedad en muchos casos monopólica o cuasimonopólica. Es decir, que las relaciones de propiedad de las redes virtuales están más concentradas aún que en el tradicional sistema de medios en América Latina que, como se consignó, resulta muy alto.

CONCLUSIONES

La política de medios, que se ocupó de la regulación de un sector cardinal en la configuración de las sociedades en el siglo XX, y en particular de la industrialización, masificación y mercantilización de los medios de comunicación y de las industrias culturales, está siendo desafiada por la crisis del objeto mismo al que está consagrada. Hoy el sector de los medios protagoniza un proceso inédito de convergencia digital con las telecomunicaciones y las redes informáticas. El resultado final de ese proceso es aún incierto, ya que se halla en pleno desarrollo. Empero, algunas de sus consecuencias son ya perceptibles y hasta cuantificables.

Dado que el escenario de la convergencia se combina con la estructura concentrada de la propiedad de las redes, productos, dispositivos, programas, aplicaciones, servicios y contenidos, resulta necesaria la composición de un marco de comprensión y de discusión de políticas que analice tanto las trayectorias históricamente divergentes de los sectores de cultura, información y datos, como su comportamiento convergente, así como también los efectos de su estructura concentrada.

Una primera conclusión que cabe apuntar en el marco de la presente mutación refiere a la necesidad de regular el acceso a Internet, de modo abierto, como derecho ciudadano. Países como Finlandia ya lo han hecho. Para Onaindia "el acceso a la cultura, la socialización y la equitativa distribución de bienes sólo pueden lograrse si todas las personas tienen la atribución de poder participar de ese nuevo espacio que la cultura contemporánea nos brinda" (2011).

La aplicación del principio de bien público o servicio público a la regulación de Internet podría colaborar como orientación en el marco de la defensa de los derechos humanos. Según Wong, Dempsey y Biddle (2012), preservar las características iniciales de la red —apertura, control por parte del usuario y accesibilidad— permitiría que las políticas sobre Internet sirvan a los intereses democráticos y sirvan, simultáneamente, a la innovación.

Esto conduce a una segunda conclusión, referida al tipo de respuesta que, mecánicamente, surge de modo reflejo ante la emergencia de prácticas sociales que promueven formas de circulación de la cultura que escapan al control de las industrias culturales clásicas: el refuerzo de las leyes de copyright y de derechos de autoría. Pero como señala Zallo, esta respuesta resulta ineficaz y regresiva. Ineficaz porque no da cuentas del "contraste brutal entre las tendencias naturales de la cultura digital en relación con la sociedad y la regulación de la propiedad intelectual, que actúa como colosal barrera de entrada al conocimiento, retrasando creatividades e innovaciones". Y regresiva porque "el modelo de 'monopolio natural' (una excepción admitida a la competencia para animar a la inversión costosa y al riesgo) ya carece de sentido. El retraso del paso al procomún del contenido de una obra, entre 70 y 140 años desde su creación, es hoy un absurdo derivado de la cultura mercantil industrial y analógica que necesitaba tiempos largos para sus recorridos comerciales. Pero en su balance hay

que decir que se beneficiaban el divismo de las superventas (más que la creación) y el rentismo parasitario (herederos, empresas con exclusivas...)" (2011).

En el mismo sentido, Onandia destaca que para encontrar una justa remuneración a los creadores y empresas que puedan ver recompensados sus esfuerzos "hay que pensar en unos derechos de autoría ajenos a la propiedad intelectual, en el entendimiento de que la mayor parte —no toda— de la cultura es lo que en economía se entiende como un 'bien público' que es mejor socializar que privatizar para que sea eficiente y bien distribuida" (2011).

Para Zallo, una hipotética vía para la cultura digital que circula por la Red podría ser establecer un sistema basado en un derecho de usufructo temporal (Smiers) remunerado tanto por el mercado de contraprestación como por un fondo de financiación y remuneración, un fondo sostenedor del procomún con cargo a los presupuestos públicos. "Se obtendría desde una imposición directa y más que proporcional (a más renta, mayor tipo), gestionado por una agencia pública (Stallman). Mantendría la remuneración a la autoría y empresas de forma proporcional a los usos ponderados que los sensores de usos y audiencias indiquen (William Fisher) y aplicando una discriminación positiva como estímulo creativo para la autoría menos exitosa, la pequeña producción o las producciones de culturas minoritarias. Y ello sin perjuicio de las iniciativas creative commons" (2011).

Una tercera cuestión alude a los conflictos que deberá tramitar la regulación en el corto plazo. En los próximos años, la política del sector de la información y la comunicación (que incluye a los medios de comunicación, al resto de industrias culturales, y también a las telecomunicaciones y a las redes digitales) deberá ocuparse crecientemente de las tensiones que existen en el funcionamiento de las diversas capas en las que se organiza ese sector. Ello incluye, como bien señala Wu (2007), el conflicto entre los intereses privados corporativos de las industrias de conexión en primer lugar, de las industrias de creación de contenidos en segundo lugar, y de las industrias de agregación y catalogación de datos en tercer lugar; de las industrias que fabrican y mantienen servidores e infraestructuras de red en cuarto lugar, y el interés público en quinto lugar. En las páginas anteriores se desagregaron las diferentes capas y niveles en los que se ejerce de hecho la discriminación de contenidos, aplicaciones y servicios por parte de algunos operadores clave en los sectores de telecomunicaciones. Además, el interés público puede a su vez organizarse en términos de garantizar acceso, evitar discriminación y consolidar el derecho a la cultura y a la información por un lado, y el mejor uso público del espectro radioeléctrico por otro lado.

Derivada de la anterior, una cuarta conclusión refiere a la compleja tarea de definir y avanzar en la regulación sobre la neutralidad de la red, lo que resume una serie de derechos de los usuarios y consumidores de la cultura y la información a través de soportes digitales. Las restricciones al acceso a las redes y a aplicaciones a través de la diferenciación de precios o de discriminación de precios por parte de empresas dedicadas a la cadena de valor de servicios de comunicación, particularmente las que proveen transporte de servicios de comunicación (Cave y Crocioni, 2007) intentan ser limitadas con la regulación sobre la neutralidad de la red. La declaración conjunta de los Relatores para la Libertad de Expresión de las Américas, Europa, África, y las Naciones Unidas reseñada en el tercer capítulo del presente documento es coherente con esta posición y desautoriza fallos judiciales e intentos regulatorios en diferentes países que pretenden legitimar la discriminación de contenidos en la red.

Una sexta conclusión, en el marco de la crisis de los modelos de funcionamiento de la producción y circulación social de la cultura industrializada que habían permanecido estables durante buena parte del siglo XX, es la reacción de tipo reflejo que aspira a cargar sobre el usuario final nuevos costos (como sucede en España con la ley Sinde[4]). En palabras de Zallo, "lo chocante es que los propios eslabones del mercado mismo están en desorden total, sin que los agentes reconozcan el output de cada cual en una selva de plusvalías en pugna" (2011). Según el autor, "no es que el usuario sea reacio a pagar", toda vez que "para hacer real su derecho a la cultura (transmutado en acceso a la comunicación) el usuario ya paga ordenador, telefonías, Internet y servicios; y ya soporta cantidades ingentes de publicidad" (2011). Es decir que "son las empresas las que tienen que poner orden en lo que a cada una le toca como eslabón productivo —reproductivo— comunicativo, en lugar de dirigirse todas de forma culpabilizadora contra el eslabón débil de la cadena, el usuario, y al que, en cambio, se le sitúa en el olimpo retórico" (2011). Complementariamente, Smiers expresaba que "no se trata únicamente del poder de decidir al final del proceso, cuando la transacción con quien acepta ser el futuro cliente, espectador u oyente ya está acordada y la negociación está hecha, sino del poder que existe en todas las instancias anteriores a este punto" (2006: 57).

Por último, los temas aquí abordados no ocurren en un estado de ingravidez social sino que tienen una estructura concentrada en pocos grupos de comunicación, telecomunicaciones e informática, accesos sociales limitados y condicionados por fracturas socioeconómicas, lo que desmiente la asepsia con la que muchos de los gobiernos suelen abordar la regulación de las actividades de información y comunicación en el escenario digital. Si en varios países latinoamericanos desde la primera década del siglo XXI se ha revitalizado la agenda de políticas de comunicación a través de la discusión sobre las reglas de juego que organizan el sistema de medios de comunicación audiovisual, todavía resta, sin embargo, profundizar la comprensión acerca de cómo funcionan estas actividades en el marco de una convergencia tecnológica que exhibe aún mayores condiciones de concentración, de abuso de posición dominante y de cuellos de botella que impiden participar a actores diversos, que las que son criticadas en el sistema tradicional de medios de comunicación.

REFERENCIAS

Arsenault, Amelia y Manuel Castells (2008), "The structure and dynamics of global multi-media business *networks*", en *International Journal of Communication, vol. 2*, University of Southern California, disponible en: http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/view/298/189

Becerra, Martín (2011), "La incubación de una nueva cultura", publicado en *Revista Telos* Nº88, Fundación Telefónica, Madrid. Julio – septiembre. Disponible en http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2011072708400001&idioma=es

Becerra, Martín (2010), "Mutaciones en la superficie y mudanzas estructurales: América Latina en el Parnaso informacional", en Denis de Moraes (ed.) *Mutaciones de lo visible: de la comunicación de masas a la comunicación en red*, Paidós, Buenos Aires.

Becerra, Martín y Guillermo Mastrini (2009), *Los dueños de la palabra. Acceso, estructura*

4. Sobre la Ley Sinde de España, se recomienda el siguiente texto: http://www.derechoaleer.org/tags/ley-sinde

y concentración de los medios en la América latina del Siglo XXI, Prometeo, Buenos Aires, 238 p.

Benkler, Yochai (2006), "The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom", Yale University Press, New Haven, Disponible en http://www.benkler.org/Benkler_Wealth_Of_Networks_Chapter_1.pdf

Busaniche, Beatríz (2005), "Las ideas y las cosas: la riqueza de las ideas y los peligros de su monopolización", en: *¿Un mundo patentado? La privatización de la vida y del conocimiento,* Fundación Heinrich Böll, El Salvador, p. 68-82. Disponible en http://www.boell-latinoamerica.org/download_es/Libro_biopolitica.pdf

Cave, Martin y Pietro Crocioni (2007), "Does Europe need network neutrality rules?", en *International Journal of Communication 1*, p. 669-679. Disponible en http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/viewFile/157/80

Cepal (2010), *La hora de la igualdad: brechas por cerrar, caminos por abrir*, Comisión Económica para América Latina. Disponible en http://www.eclac.cl/cgi-bin/getProd.asp?xml=/publicaciones/xml/0/39710/P39710.xml&xsl=/pses33/tpl/p9f.xsl&base=/pses33/tpl/top-bottom.xsl

Copps, Michael (2011), "FCC's Michael Copps worried about media landscape", en *Los Angeles Times*, 13 de diciembre. Disponible en http://latimesblogs.latimes.com/entertainmentnewsbuzz/2011/12/fcc-commissioner-michael-copps-media-consolidation-.html

Damill, Mario y Roberto Frenkel (2009). *Las políticas macroeconómicas en la evolución reciente de la economía Argentina* , Cedes, Buenos Aires. Disponible en: http://www.cedes.org/informacion/ci/publicaciones/nue_doc_c.html

De Miguel, Juan Carlos (2003), "Los grupos de comunicación: la hora de la convergencia", en Bustamante, Enrique (coord.), *Hacia un nuevo sistema* mundial *de comunicación: las industrias culturales en la era digital*, Gedisa, Barcelona, pp. 227-256.

Gitlin, Todd (2005), *Enfermos de información: de cómo el torrente mediático está saturando nuestras vidas*, Paidós, Barcelona, 306 p.

Kitzberger, Philip (2008), "Las relaciones gobierno-prensa y el giro político en América Latina. El debate político", en *Revista iberoamericana de análisis político*, año 5, N˚. 6, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.

Lessig, Lawrence (1998), "Las leyes del ciberespacio", conferencia Taiwan Net '98, mimeo, Taipei, publicado en http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/segundo/modulos/audiencias-y-nuevos-medios/ciberesp.htm.

Mariden, Christopher T. (2011), *Conferencia Inaugural* del VII Congreso Internacional Internet, Derecho y Política (IDP 2011) sobre Neutralidad de la red y otros retos para el futuro de Internet. Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona. Disponible en http://www.uoc.edu/portal/castellano/sala-de-premsa/actualitat/noticies/2011/noticia_116

Mastrini, Guillermo y Martín Becerra (2011), "Estructura, concentración y transformaciones en el sistema de medios del Cono Sur latinoamericano" en *Comunicar* N˚36, Huelva, Primer semestre de 2011. Disponible en http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=36&articulo=36-2011-07

Mattelart, Armand (2002), *Historia de la sociedad de la información*, Paidós, Barcelona, 193 p.

Miège, Bernard (2006), "La concentración en las industras mediáticas (ICM) y los cambios en los contenidos", en *Cuadernos de Información y Comunicación*, Vol. 11, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, pp. 155-166.

Nunziato, Dawn Carla (2012), "Preservar la libertad en Internet en las Américas", en

Bertoni, Eduardo (comp.), *Hacia una Internet libre de censura: propuestas para América Latina*, Universidad de Palermo, Buenos Aires, pp. 11-44.

Onaindia, José Miguel (2011), "El desafío: la ley de derecho de autor", en *Perfil*, Buenos Aires, 10 de diciembre. Disponible en http://www.perfil.com/ediciones/2011/12/edicion_633/contenidos/noticia_0039.html

Open Spectrum Foundation (2005), "¿Qué es el espectro abierto?" Disponible en http://www.volny.cz/horvitz/os-info/whatis-OS-spanish.html

Peha, Jon, William Lehr y Simon Wilkie (2007), "The state of the debate on network neutrality", en *International Journal of Communication* 1, pp. 709-716. Disponible en http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/viewFile/192/100

Relatores de Libertad de Expresión (2011), "Declaración conjunta de los Relatores Especiales para la Libertad de Expresión de las Américas, Europa, África, y las Naciones Unidas", 1º de junio. Disponible en http://www.cidh.org/relatoria/showarticle.asp?artID=848&lID=2

Robins, Kevin y Frank Webster (1988), "Cybernetic Capitalism: Information, Technology, Everyday Life", en Mosco, Vincent y Janet Wasko (eds.) *The political economy of information*, The University of Wisconsin Press, Madison, pp. 44-75.

Ruiz, Fernando (2010), "Fronteras móviles: caos y control en la relación entre medios y políticos en América Latina", en Sorj, Bernardo (Comp.), *Poder político y medios de comunicación: de la representación política al reality show*, Siglo XXI, Buenos Aires, pp. 15-58.

Searls, David (2011), "Broadband vs. Internet", en el blog *Doc Searls* el 9 de diciembre. Disponible en http://blogs.law.harvard.edu/doc/2011/12/09/broadband-vs-Internet/

Smiers, Joost (2006), *Un mundo sin copyright: artes y medios en la globalización*, Gedisa, Barcelona, 383 p.

Stallman, Richard (2005), "El proyecto GNU" , en: *¿Un mundo patentado? La privatización de la vida y del conocimiento,* Fundación Heinrich Böll, El Salvador, pp. 160-177. Disponible en http://www.boell-latinoamerica.org/download_es/Libro_biopolitica.pdf

Van Dijk, Jan (2005), *The Deeping divide. Inequality in the Information Society*, Sage, Thousand Oaks, 240 p.

Vilas, Carlos (2005), "La izquierda latinoamericana y el surgimiento de regímenes nacional-populares", en *Revista Nueva Sociedad*, N˚ 197, pp. 84-99, Fundación Friedrich Ebert, Buenos Aires.

Williams, Raymond (1992), "Tecnologías de la comunicación e instituciones sociales", en R. Williams (ed.), *Historia de la comunicación*, Bosch, Barcelona.

Wong, Cynthia, James Dempsey y Ellery Roberts Biddle (2012), "Desarrollando políticas de Internet en Latinoamérica: una perspectiva global", en Bertoni, Eduardo (comp.), *Hacia una Internet libre de censura: propuestas para América Latina*, Universidad de Palermo, Buenos Aires, pp. 313-340.

Zallo, Ramón (2011), "Paradojas de la cultura digital", en Revista *Telos* N˚ 88, Fundación Telefónica, Madrid. Julio - septiembre. Disponible en http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2011072809010001&idioma=es

Zukerfeld, Mariano (2010), "De niveles, regulaciones capitalistas y cables submarinos: Una introducción a la arquitectura política de Internet", en *Virtualis* N˚ 1*, enero-junio*, Zona Metropolitana de la Ciudad de México del Tecnológico de Monterrey, México DF, p. 5-21, disponible en http://e-tcs.org/wp-content/uploads/2011/11/Revista-virtualis.pdf

GUILLERMO
MASTRINI

Profesor Asociado por oposición en los seminarios "Políticas Internacionales de comunicación" e "Introducción a la economía política de la comunicación" en la Universidad Nacional de Quilmes, donde es Director de la Maestría en Industrias Culturales. También es Profesor Titular en la UBA de las cátedras de "Política y Planificación de la Comunicación" y "Economía de la Información", de la Carrera de Ciencias de la Comunicación. Ha publicado *Los dueños de palabra* (sobre América Latina) y *Los monopolios de la Verdad* (sobre Centroamérica) en colaboración con Martín Becerra (2009); "Participación y democracia en la Sociedad de la Información", en colaboración con Damián Loreti y Mariana Baranchuk, (2007), *Periodistas y magnates. Estructura y concentración de las industrias culturales en América Latina*, en colaboración con Martín Becerra (2006), y *Mucho ruido, pocas leyes. Economía y política en la comunicación en la Argentina* (1920-2004) (2005), entre otros. Fue Presidente de la Federación Argentina de Carreras de Comunicación Social, y Director de la Carrera de Ciencias de la Comunicación de la UBA.

KARINA
LUCHETTI

Licenciada en Cs. de la Comunicación (UBA). Realizó el posgrado internacional en Gestión y política en cultura y comunicación (FLACSO). Está elaborando su tesis para la maestría en Industrias culturales: políticas y gestión (UNQ). Integra el equipo del Observatorio de Industrias Creativas del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

LA CULTURA NO ES UNA MERCANCÍA MÁS: DINÁMICAS GLOBALES DEL MERCADO COMUNICACIONAL EN TIEMPOS DE DIGITALIZACIÓN

“ **#GobernanzaGlobal** #audiovisual #comunicación **#autonomía** #OrganismosInternacionales #CooperaciónInternacional **#omc** **#gatt** **#tlc** **#telecomunicaciones** #ConvergenciaTecnológica

PRESENTACIÓN

La constitución de la Organización Mundial de Comercio (OMC) como organismo para la regulación internacional del comercio de servicios audiovisuales marca "un antes y un después" en la relación cultura/comunicación y mercado. En efecto, aun cuando existen antecedentes y limitaciones, es a partir de dicho momento que los criterios que guiaban la regulación del sector terminan de asumir un sesgo economicista, en detrimento de su histórico enfoque basado en la protección de la libertad de expresión, el acceso a la cultura y el pluralismo informativo.

Considerando la existencia de un cambio en el paradigma regulatorio de medios, que se acompaña del creciente peso de diversos organismos internacionales en las decisiones vinculadas con el ámbito cultural, el trabajo que presentamos asume que estas transformaciones derivan de la posibilidad y la necesidad de generar un mercado global de la comunicación. Si bien la constitución de mercados internacionales para bienes y servicios culturales es de larga data, el más reciente proceso de digitalización e informatización de la cultura, que habilita una casi instantánea distribución transfronteras de bienes simbólicos, opera como nuevo elemento dinamizador.

Desde nuestra perspectiva, todo mercado precisa de una institución regulatoria que sirva para asegurar un marco jurídico para los inversores y resuelva sus disputas. Cuando el mercado es global, los principales operadores corporativos del sector evidencian la necesidad de que emerja un sistema regulatorio también global que proteja sus intereses. En el campo de la comunicación y la cultura diversos organismos internacionales han comenzado a cumplir dicha función.

En este artículo procuramos estudiar las nuevas problemáticas que el gobierno global emergente trae consigo, centrándonos en los desafíos que enfrentan negociadores y reguladores nacionales en función de la liberalización del audiovisual promovida en el marco de la OMC.

Ello por cuanto entendemos que resulta crucial el análisis de las formas que se están adoptando a nivel mundial para regular el

intercambio cultural y comunicacional. Al respecto, no desconocemos la acertada advertencia realizada por David Hesmondhalgh (2005), quien observa que la indiferencia pública ante muchas de estas cuestiones es espejada por la ausencia del tema de "la formación de la política pública más general" en la literatura de los estudios de medios.

El abordaje de estos asuntos es particularmente necesario en América Latina, que a partir de la década del '80 ha visto opacada su rica tradición académica en el estudio de las políticas nacionales de comunicación.

LA GOBERNANZA GLOBAL EN MATERIA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

La relación entre las políticas de comunicación y las sociedades no está solo mediatizada por los estados y los actores corporativos interesados. Los organismos internacionales y los acuerdos multilaterales y bilaterales de comercio impactan cada vez más en su diseño. Numerosos trabajos coinciden en señalar que esta situación es indicativa de la emergencia de un régimen global de la información.

Así lo reconoce también Sandra Braman (2004) cuando afirma que diferentes estudios apuntan el surgimiento de lo que denominan *"un único Régimen Global de Información: Global porque involucra tanto actores estatales como no estatales y Régimen por tratarse de un equilibrio con condición dinámica, que involucra al gobierno, la gobernanza y la gobernabilidad*". Es importante considerar las distinciones propuestas por Braman. El concepto gobierno alude a las instituciones, reglas y prácticas formales. Gobernabilidad refiere al contexto cultural y social en el que emergen las formas de gobernanza. La gobernanza es definida como "*las instituciones, reglas, acuerdos y prácticas formales e informales de los actores estatales y no estatales, y las decisiones y comportamientos que tienen un efecto constitutivo sobre la sociedad".* Se trata este último de un concepto nuevo en el campo comunicacional, hasta el momento escasamente estudiado en la región latinoamericana y poco presente en la bibliografía.

Para Braman el emergente régimen global de información desafía la naturaleza del gobierno en la definición del ciudadano, en el desplazamiento de la representación hacia quienes tienen capacidad económica y, consecuentemente, en la discusión del sistema de gobierno (apareciendo en ciertos casos formas de "gobierno privado"). Otra característica novedosa es que los actores corporativos tienen capacidad para moverse más rápido y más libremente que las estructuras estatales. Podríamos agregar que los actores corporativos globales adquieren destrezas especiales por su negociación permanente con los diferentes gobiernos. Los organismos reguladores de numerosos países, especialmente de los periféricos, suelen contar con menos recursos humanos y económicos.

Por su parte, Seán Ó Siochrú y Bruce Girard (2002) destacan dentro del nuevo régimen global el creciente peso de los organismos no vinculados con el sistema de Naciones Unidas, caso de la OMC; la emergencia de organismos cuasi-gubernamentales controlados por el sector privado; la centralidad de mecanismos de mercado impulsados por los estados más poderosos (el G8, por ejemplo); la incipiente participación de la sociedad civil; y una sofisticada intervención de los países industrializados en los organismos internacionales. En la clasificación propuesta por Marc Raboy (2002) encontramos a los organismos de la familia ONU (UNESCO, UIT, OMPI) y a la OMC, con un papel cada día más influyente. En segundo lugar, los clubes multilaterales exclusivos, que funcionan como terrenos de testeo de las políticas pro-negocios protoglobales, en

los que los países centrales buscan alcanzar sus consensos básicos. En tercer lugar, los grupos regionales multi-estados. También se destacan las organizaciones del sector privado transnacional, y las organizaciones de la sociedad civil. Finalmente, reconoce organizaciones de nuevo tipo, transversales, entre las que destaca ICANN. De acuerdo con Derrick Cogburn (2004), la OMC procura regular el comercio mundial vinculado con la comunicación y otros organismos participan en un nivel medio adaptando materias tradicionales. La aplicación de los acuerdos queda en manos de los gobiernos nacionales que, en su esquema, parecen quedar casi limitados a traducir a nivel local las directivas regulatorias mundiales.

Más allá de las diferencias, los estudios coinciden en su caracterización del régimen global como dinámico. Los avances tecnológicos constantes y las continuas presiones de los actores corporativos para maximizar el beneficio condicionan la estabilidad regulatoria y presionan para su continua actualización.

En el proceso globalizador, se visualizan limitaciones al accionar tradicional de los estados. En parte, como consecuencia del afianzamiento y surgimiento de nuevos actores en la escena mundial con distintas capacidades de decisión y negociación. Sandra Braman reconoce en los Estados Unidos un Estado-nación hegemónico, y en Japón y la Unión Europea, dos competencias. Señala, además, que para los países en desarrollo la "Sociedad de la Información" y el nuevo entorno regulatorio pueden ser fuentes de bienestar social pero también de control. Para que lo primero ocurra, los países periféricos deberían estar pendientes del proceso de reestructuración global, y no limitarse a esperar las dádivas que el avance tecnológico les prometa.

La cuestión del papel regulador de los estados no es menor. Ante el riesgo de caer en una mirada reduccionista sobre la relación "cultura y mercado", Diego De Charras (2006) advierte que *"los cambios que se producen no están determinados por la tecnología sino por la lógica de acumulación del modo de producción en un momento histórico y su articulación o desarticulación con él".*

LA OMC Y LA LIBERALIZACIÓN DE LOS SERVICIOS AUDIOVISUALES

Entre las distintas instancias de gobernanza mundial de la comunicación destaca la OMC, organismo intergubernamental de carácter permanente para la promoción mundial del comercio que a través de su Acuerdo General sobre Comercio de Servicios (AGCS/GATS) se ha constituido en una entidad de primer orden en el impulso a la liberalización del sector audiovisual.

Surgida de la última ronda del Acuerdo General sobre Aranceles y Aduanas (GATT), la OMC es sucesora de ese sistema multilateral de comercio creado tras la Segunda Guerra Mundial. Quedó instituida el 1 de enero de 1995, cuando entró en vigor el Acuerdo por el que se establece la OMC, que incluyó como uno de sus anexos al AGCS. Este intrumento, orientado a conseguir la mayor apertura de mercados en todos los servicios, busca limitar las medidas que en el uso de sus facultades gubernamentales podrían implementar los miembros de la OMC[1].

Durante la última ronda de negociaciones del GATT (Ronda de Uruguay, 1986-1994) se discutió la posibilidad de excluir el audiovisual de los servicios que serían abarcados

1. Limita tanto las medidas que pudieren ser adoptadas tanto por gobiernos centrales, locales o regionales, como por instituciones no gubernamentales en ejercicio de facultades delegadas por tales autoridades. AGCS, art. 1, inc. 3.

por el AGCS. Para los gobiernos de muchos países y sectores de la sociedad civil, la inclusión de los servicios audiovisuales en un foro donde los acuerdos en un rubro quedan atados a la búsqueda de oportunidades comerciales en otras áreas económicas favorece negociaciones basadas en "ventajas comparativas" que pueden comprometer en mucho los objetivos culturales que subyacen en las regulaciones nacionales del sector.

La exclusión, que había sido propuesta por Canadá (siguiendo el ejemplo del TLC con su país vecino) y abonada por otros países, fue fuertemente discutida durante el proceso en el que se negoció el acuerdo, encontrando en los Estados Unidos el más importante opositor a la idea, y a la (entonces) Comunidad Europea, India, Austria y Australia, con posiciones intermedias[2]. Para Canadá, lo mismo que para el resto de los (futuros) miembros que consideraban que correspondía darle al sector un tratamiento diferenciado, lo que estaba en juego era la posibilidad de continuar manteniendo (o a veces también establecer nuevas) políticas públicas diferenciales para la producción y distribución de películas cinematográficas y videos, la exhibición cinematográfica, la radio y la televisión, la transmisión de sonido e imágenes, las grabaciones sonoras, y "otros" servicios incluidos en la Lista de Clasificación de Servicios como categorías del audiovisual[3].

La idea de que el AGCS (a diferencia de los tratados de comercio bilaterales) permite mayor autonomía a los países para definir los tiempos y los modos en que se dan a la liberalización de los sectores parece haber primado sobre el final de estos debates. Aun cuando el AGCS no alcance a los servicios que se suministren en condiciones de monopolio estatal, se trata de un acuerdo amplio, que abarca medidas referidas a servicios de cualquier tipo (en rigor, salvo transporte aéreo). En el texto definitivo del AGCS (muchas veces descripto como un "acuerdo flexible") no existe disposición alguna que deje al sector audiovisual por fuera de los principios generales que rigen el acuerdo, ni le dé tratamiento especial.

Así, el audiovisual queda sometido a las mismas reglas de juego que el resto de los servicios.

Acuerdo General sobre Comercio de Servicios

Las obligaciones de apertura comercial en materia de servicios recaen sobre listas de sus compromisos específicos que elaboran en particular cada uno de los miembros de la OMC. Estas listas están sujetas a procesos de renegociación periódica. Los cambios que un miembro puede introducir en sus listas para favorecer una mayor apertura en un sector dependen de un análisis que contempla las ofertas de liberalización de servicios de los otros miembros y otras ventajas que éstos estén dispuestos a otorgar.

Las listas de compromisos asociadas al AGCS articulan tres elementos: las obligaciones que rigen el acuerdo, los distintos sectores y categorías en las que se clasifican los servicios, y los modos en que éstos se suministran.

Existen cuatro modos para el comercio de servicios:

---

2. OMC Working Group on Audiovisual Services, *Note on the meeting of 27-28 August 1990, Multitrade Negotiations. The Uruguay Round,* 27 de septiembre de 1990.
3. Véase Lista de Clasificación Sectorial de Servicios, punto 02.D, del 10 de julio de 1991. En ella solo figuran las categorías generales.

- **modo 1) suministro transfronterizo,** es decir, desde el territorio de un miembro al territorio de cualquier otro miembro;
- **modo 2) consumo en el extranjero,** es decir, consumo en el territorio de un miembro de servicios de cualquier otro miembro;
- **modo 3) presencia comercial** de un proveedor de servicios de un miembro en el territorio de cualquier otro miembro;
- **modo 4) presencia de personas físicas** que se desplacen del territorio de un miembro para ofrecer servicios en el territorio de cualquier otro miembro[4].

Aparte del principio de transparencia, rigen al AGCS las obligaciones de:

- **acceso a mercados,** por el que un miembro queda obligado a otorgar a los servicios y proveedores de servicios de los demás miembros un trato no menos favorable que el previsto de conformidad con los términos, limitaciones y condiciones convenidos y especificados en sus listas;
- **trato nacional (TN),** por el que un miembro queda obligado, en todos los casos de sectores inscriptos en su lista, a otorgar a los servicios y proveedores de servicios de cualquier miembro un trato no menos favorable (se acepta mejor trato) que el que dispense a sus propios servicios y proveedores de servicios similares (lo que por sí, debe quedar claro también, no obliga en nada a tener que hacer compensaciones en materia de imposición aduanera);
- **trato de nación más favorecida (NMF),** por el que un miembro no puede brindar trato menos favorable que el que conceda a los servicios y a los proveedores de servicios similares de cualquier otro país (incluso si ese país no forma parte de la OMC). Aunque el AGCS establece excepciones expresas a este principio, las mismas son muy limitadas y en la práctica inaplicables al sector audiovisual. No obstante, los miembros pueden establecer exenciones en sus listas. De acuerdo con la norma, "en principio", las exenciones no debieran exceder un plazo de 10 años, quedando *a posteriori* sujetas a negociación en rondas de liberalización del comercio. A la expiración de este plazo general de exención, es obligación de cada uno de los miembros notificar al Consejo del Comercio de Servicios que la medida incompatible al trato de NMF ha sido puesta en conformidad con el mismo[5].

La apertura comercial que un miembro de la OMC decida hacer en el marco del AGCS resulta bastante difícil de revertir. Si bien es cierto que las listas pueden ser modificadas no sólo para ampliar los compromisos asumidos, sino también para retirarlos o restringirlos, en estos dos últimos casos se deben realizar negociaciones con los "miembros afectados". Tales negociaciones sirven para acordar los "ajustes compensatorios" que puedan ser necesarios, los que deberán atenerse al régimen de NMF. En casos como éstos, el AGCS insta a los miembros interesados a "mantener un nivel general de compromisos mutuamente ventajosos no menos favorable al comercio que el previsto en las Listas de compromisos específicos con anterioridad a estas negociaciones".

4. AGCS, art. 1, inc. 2. Modos 1, 2, 3 y 4 son en realidad expresiones de la "jerga de la OMC", no figurando así en el texto del AGCS.
5. AGCS, arts. 2, 16, 17, 29 y nota aclaratoria 10.

Al igual que el resto de los acuerdos multilaterales y plurilaterales de la OMC al AGCS aplican dos tratados transversales, que colaboran en hacer cumplir los compromisos que los miembros asumen en el seno del organismo. Ellos son el Mecanismo de Examen de las Políticas Comerciales (MEPC) y el Entendimiento relativo a las Normas y Procedimientos por los que se rige la Solución de Diferencias (ESD). El ESD es un mecanismo no judicial, orientado a dirimir las controversias entre miembros a propósito de asuntos acordados en el seno del organismo a través del alcance de soluciones negociadas, que descansan en la posibilidad última de imposición de sanciones comerciales. Se trata de un acuerdo especialmente importante por dotar al sistema OMC de una eficacia de la que carecen otros organismos de gobernanza global, incluidos los asociados al sistema ONU.

Las negociaciones para liberalizar el sector audiovisual

La principal oposición al establecimiento de compromisos en lo respectivo al sector audiovisual también entre las industrias culturales domésticas de muchos países radica en las previsibles consecuencias que los principios rectores de acceso a mercados, TN y trato de NMF, combinados a los dos acuerdos transversales de la OMC sobre los que descansa la eficacia del sistema pueden traer aparejadas para el campo de la comunicación y cultura. Ello en virtud de que resultarían en mucho cercenadores de la capacidad gubernamental de diseñar e implementar políticas culturales a través de medidas que contemplasen la regulación de la propiedad extranjera en medios de comunicación; el establecimiento de cuotas de pantalla o difusión de contenidos; el otorgamiento de subsidios, préstamos y exenciones impositivas a favor de creadores y productores nacionales o regionales; la fijación de cuotas en materia de importación de contenidos extranjeros; el otorgamiento entre determinados países de ventajas en materia de co-producción; entre otras.

Si el sector audiovisual no ha sido excluido del AGCS la única manera de preservarlo es evitando los compromisos que aparejen consecuencias negativas, decisión que parecen haber tomado un número significativo de miembros de la OMC. A propósito, señalamos que las negociaciones no han avanzado hasta el momento de la manera en que podría haberse esperado, por falta de ofertas de liberalización y significativo número de exenciones al trato de NMF; lo que hace evidente que muchos miembros, aun cuando tengan razones distintas para ello, han estado de acuerdo en resguardar el sector, haciendo caso omiso de los argumentos esgrimidos para promover una mayor apertura.

En efecto, desde la fecha de apertura de la liberalización progresiva[6], si bien han existido "avances", los mismos no han ido a la par de los conseguidos en otros sectores. Conforme señalara el Consejo de Servicios de la OMC, a 2010, solo 30 miembros (incluidos 5 países de la región de América Latina y el Caribe) habían asumido algún tipo de compromiso específico en el sector de servicios audiovisuales, y sólo dos (Estados Unidos y República Centroafricana) lo habían hecho para las 6 categorías del audiovisual (véase Cuadro 1). Una alta proporción de los compromisos específicos asumidos

6. En su Parte IV, el AGCS establece bases para una liberalización progresiva del sector servicios mediante rondas de negociación periódicas, la primera de ellas a iniciarse cinco años después de la entrada en vigor del acuerdo (es decir, en enero de 2000). Las directrices y procedimientos para liberalización del comercio de servicios fueron adoptados por el Consejo del Comercio de Servicios de la OMC el 28 de marzo de 2001.

es resultado de negociaciones sobre adhesión; así en los casos de 12 de los referidos 30 miembros.

Mirando más en detalle, se observa que los servicios vinculados con películas cinematográficas concitaron mayor adhesión que los relacionados con la radio y la televisión, subsector en el que existen más reticencias a la liberalización (véase Cuadro 2).

La existencia de compromisos para una categoría no implica liberalización completa de los distintos tipos de servicios que le quedan comprendidos. Cuando se asume compromiso de algún tipo, no obstante, se lo hace casi sin limitaciones, principalmente en cuanto a presencia comercial, evidenciándose también niveles importantes de adhesión en términos de suministro transfronterizo y consumo en el extranjero (véase Cuadro 3). "Las limitaciones consignadas consisten a menudo en la estipulación de topes para la participación extranjera en el capital y restricciones en cuanto a los tipos de entidades jurídicas (incluyendo prescripciones para las empresas mixtas). También se consignan proporciones de contenido (por ejemplo, Taipei Chino y Malasia respecto de televisión; México respecto de películas cinematográficas). Aunque unas pocas limitaciones referentes a sectores específicos corresponden a subvenciones discriminatorias, algunos Miembros han consignado esas limitaciones a nivel horizontal, es decir, para todos los sectores de la Lista".

El informe de 2010 de la Secretaría de Comercio de Servicios de la OMC finaliza haciendo referencia a que 48 miembros tienen excepciones al trato de NMF. El Consejo de Servicios deja constancia de que es el del audiovisual el sector que registra más exenciones a este respecto, las que suman un total de 114. Nótese que esta clase de exenciones está directamente vinculada con intereses en materia de cooperación cultural regional o bilateral y otros intereses culturales. En virtud de que el plazo de gracia para estas exenciones está hace tiempo vencido, en la actualidad en la OMC se está llevando adelante un examen sobre la subsistencia de las condiciones que motivaron su recurso.

Estados Unidos planteó el problema desde un inicio, lo mismo que el tipo de solución que pensaba que podría funcionar como salida a la traba en las negociaciones que había sido típica del período concluido con el Acuerdo por el que se establece la OMC. En efecto, ya a mediados de 2000 la potencia mundial instaba a los miembros de la OMC a considerar la existencia de sustanciales diferencias entre el sector audiovisual de inicios del nuevo milenio y el del período de la Ronda de Uruguay, cuando —según señalara— las negociaciones se centraron principalmente en la producción y distribución de películas, y en la radiodifusión terrestre de bienes y servicios audiovisuales[7].

Es de considerar que para la fecha de apertura de la liberalización progresiva, este país diera centralidad al tema del impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC), con explícitas referencias a que el sector no debía ser pensado exclusivamente en términos de distribución tradicional de contenido audiovisual, para consignar también el importante papel que le reconocía a otros sistemas, como el cable, el satélite directo al hogar y las redes digitales, con alcances nacional e internacional. Para Estados Unidos, los negociadores debían tomar en cuenta que el sector audiovisual estaba llamado a impulsar el desarrollo y el mantenimiento de infraestructuras de telecomunicaciones avanzadas, lo que permitiría también a los miembros contar

7. Consejo del Comercio de Servicios de la OMC, Comunicación de los Estados Unidos sobre servicios audiovisuales y servicios conexos, remitida al Consejo del Comercio de Servicios - Serie de reuniones extraordinarias, 18 de diciembre de 2000.

con mayores y mejores medios para la difusión de la cultural local. En suma, una postura para nada ingenua, puesto que sobre ella podían abonarse dos conclusiones. Por un lado, que las negociaciones respecto del audiovisual en el nuevo período no podían asumir la misma forma que tuvieron durante la Ronda de Uruguay, caracterizada, no sin un dejo de cinismo, como del "todo o nada". Y por otro, que iba a resultar necesario hacer una revisión de la clasificación vigente, para poder contemplar la cuestión, entre otras, de la convergencia del sector audiovisual con el de las telecomunicaciones, lo que documentos posteriores demuestran que viene siendo reclamado por Estados Unidos y otros miembros de la OMC.

CUADRO 1. AGCS. SERVICIOS AUDIOVISUALES.
CANTIDAD DE CATEGORÍAS (*) EN LAS QUE SE HAN ASUMIDO COMPROMISOS, SEGÚN MIEMBRO CON ALGÚN COMPROMISO DE ESE TIPO. 2010

CANT.	MIEMBROS
1	India, Israel.
2	Arabia Saudita, El Salvador, Kenia, Malasia, México, Nicaragua, Omán, Rep. de Corea, Rep. Dominicana, Singapur, Tailandia.
3	Cabo Verde, China, Hong Kong, Japón, Jordania, Vietnam.
4	Armenia, Gambia, Georgia, Lesotho, Panamá, Taipei Chino, Tonga.
5	Nueva Zelanda, Rep. de Kirguistán.
6	Estados Unidos, Rep. Centroafricana.

(*) Las seis categorías son las de producción y distribución de películas cinematográficas y cintas de video, servicios de proyección de películas cinematográficas, servicios de radio y televisión, servicios de transmisión de sonidos e imágenes, grabación sonora, y (la sin especificar) otros.
Fuente: Consejo del Comercio de Servicios de la OMC, 12 de enero de 2010.

CUADRO 2. AGCS. SERVICIOS AUDIOVISUALES.
CANTIDAD DE COMPROMISOS ESPECÍFICOS ASUMIDOS SEGÚN CATEGORÍA. 2010

CATEGORIA	DESCRIPCION	CANT.
02.D.a.	Producción y distribución de películas cinematográficas y cintas de video	28
02.D.b.	Servicios de proyección de películas cinematográficas.	19
02.D.c.	Servicios de radio y televisión.	14
02.D.d.	Servicios de transmisión de sonidos e imágenes.	9
02.D.e.	Grabación sonora.	16
02.D.f.	Otros.	6

Fuente: Consejo del Comercio del Servicios de la OMC, 12 de enero de 2010.

CUADRO 3. AGCS. SERVICIOS AUDIOVISUALES. NIVEL DE COMPROMISOS TOTALES ASUMIDOS EN ACCESO A MERCADO Y TRATO NACIONAL POR MODO (*). EN PORCENTAJES. 2010

COMPROMISOS	MODO 1	MODO 2	MODO 3
Plenos	66,7	87,3	66,8
Parciales	11,1	3,7	22,6
Sin consolidar	22,2	8,9	10,5

(*) Modo 1 es suministro transfronterizo. Modo 2 es consumo en el extranjero. Modo 3 es presencia comercial.
La fuente no incluye datos sobre modo 4 (presencia de personas físicas) por ser éste el modo que queda en mayor medida sujeto a compromisos horizontales (para todos los servicios).
Fuente: Consejo del Comercio de Servicios de la OMC, 12 de enero de 2010.

Convergencia y reclasificación de servicios audiovisuales

La insistencia de algunos miembros a favor de la reclasificación del sector audiovisual atendiendo a los procesos de convergencia con las telecomunicaciones lleva a considerar las diferencias que existen en los procesos y resultados de las negociaciones para uno y otro sector.

Lo primero que conviene apuntar es que durante la Ronda de Uruguay también existieron fuertes reticencias a emprender una liberalización del sector de las telecomunicaciones, que en cuanto a conexiones fijas había permanecido mayoritariamente bajo monopolios públicos, justificados por la necesidad de alcanzar economías de escala, en un sistema en el que los grandes usuarios soportaban el mayor costo de los servicios. De tal forma que en ese entonces debió conformarse un Grupo de Trabajo sobre Telecomunicaciones Básicas (GTTB) para celebrar negociaciones voluntarias encaminadas a la liberalización progresiva del comercio de redes y servicios de transporte de telecomunicaciones básicas, que se realizarían en el marco del (futuro) Acuerdo General sobre el Comercio de Servicios[8].

Mientras tanto la nueva realidad tecnológica se imponía en el sector, introduciendo cambios importantes en su lógica económica. Es que, tal como señala J. P. Singh (2004), la digitalización da más oportunidades de ofertas múltiples de servicios sobre una red, favoreciendo la introducción de economías de diversificación. Lo que pone en entredicho elementos de la teoría de los monopolios naturales, que históricamente había dominado la regulación del sector. Las grandes corporaciones globales ejercerían una importante presión para desregularlo.

Puede decirse que, finalmente, el impulso a la liberalización del sector en el marco del AGCS fue exitoso, no solo en materia de servicios de valor agregado. En efecto, considérese que en 1998 entró en vigor el acuerdo especial Cuarto Protocolo Anexo al Acuerdo General sobre Comercio de Servicios, con alcance a redes y servicios de transporte de telecomunicaciones básicas.

Para quienes se desempeñan en el sector audiovisual es importante los resultados de las negociaciones en materia de telecomunicaciones, donde 108 miembros contrajeron compromisos específicos, incluidos 99 miembros que lo hicieron para el caso

8. Decisión relativa a Negociaciones sobre Telecomunicaciones Básicas, adoptada en Marrakesh el 15 de abril de 1994.

de telecomunicaciones básicas[9]. La OMC informa, además, que 82 miembros se han comprometido a cumplir con los criterios sobre salvaguardas a la competencia, condiciones de interconexión, universalidad, régimen de licencias, e independencia del regulador incluidos en el Documento de Referencia, elaborado en el marco de las negociaciones emprendidas por el GTTB. Toda esta situación contrasta, de forma evidente, con la configurada por el bajísimo nivel de adhesión que la liberalización del audiovisual concitó entre los miembros de la OMC (recordamos, a 2010 solo 30 de ellos con compromisos específicos).

Es en esta sustancial diferencia que el reclamo de reclasificación de los servicios audiovisuales encuentra su explicación y el mayor peligro para la regulación del sector, donde prevalecen criterios económicos y políticos distintos a los que guían a las telecomunicaciones. Como dijimos, las presiones para unificar ambos sectores bajo el argumento de que los servicios audiovisuales digitalizados y transportados por enlaces de banda ancha no pueden ser distinguidos de otros servicios de telecomunicaciones no resultan de una posición ingenua: si se unificaran, la liberalización que acabamos de describir para las telecomunicaciones pasaría a regir también para el audiovisual, afectando la radiodifusión y la distribución por cable.

PALABRAS FINALES

Un tema emblemático de un grupo de rock argentino tenía como estribillo la frase "el futuro ya llegó". Esta afirmación se torna muy cierta en el caso de la gobernanza global de la comunicación. Las políticas de hoy serán las que regulen la producción cultural del mañana. Desde nuestra perspectiva es preciso impulsar el conocimiento de este tema en la comunidad académica y en la sociedad civil en general.

La dimensión del proceso convergente nos obliga a preguntarnos acerca del alcance de sus directivas. ¿Hasta qué punto es posible legislar a nivel global la producción cultural? En los países de Latinoamérica, ¿de qué manera se puede legislar en un contexto en el que Radiodifusión, Internet y Telecomunicación se rigen de maneras diferentes? ¿De qué manera influye el mercado en el diseño de las políticas de comunicación? ¿Cómo alcanzar una propuesta propia que interactúe con las tendencias globales? No tenemos las respuestas para estos interrogantes, pero sí estamos en condiciones de proponer algunas sugerencias.

En primer lugar parece indispensable contar con más y mejores recursos humanos formados en derecho comercial internacional que estén en condiciones de proponer alternativas y que mantengan una mirada humanista. Es preciso revertir el desinterés del mundo académico en torno de esta área y proponer una colaboración estratégica con los que toman decisiones para poder desarrollar una política autónoma. Esta posibilidad debería ser complementada por un mayor y mejor intercambio entre los países de la región a efectos de coordinar y articular decisiones.

En segundo lugar, resulta necesario definir una estrategia para mantener la actual capacidad de implementar políticas nacionales de comunicación y cultura. Es preciso tener una propuesta de política de comunicación y cultura en la OMC que supere los criterios tecno-economicistas. Esto supone en el plano nacional alertar a numerosos economistas que estarían predispuestos a negociar la liberalización del sector terciario

9. Elaboración en base a tablas de listas de compromisos de la OMC.

a cambio de concesiones de los países del G8 en el sector primario. Esta concesión, que resultaría beneficiosa en el corto plazo, supone desconocer al sector económico que genera más valor añadido. Por otra parte, implica tener una clara estrategia de participación en organismos internacionales como la OMC y la OMPI, evitando caer en resoluciones que puedan afectar seriamente la capacidad política de los estados-nación, incluidas cuestiones que pueden parecer menores, como la recategorización de sectores económicos.

En términos generales, se propone una estrategia complementaria que promueva la defensa de las capacidades políticas existentes, que se mantenga atenta y con opciones claras y definidas frente a las nuevas agencias regulatorias internacionales, y que finalmente tenga capacidad de usufructuar las potencialidades que brindan las NTIC para potenciar los efectos de las políticas consensuadas.

FUENTES

Acuerdo por el que se establece la OMC (OMC).

Acuerdo General sobre Comercio de Servicios (OMC).

Braman, Sandra (2004) *The emergent global information policy regime*, Macmillan, New York.

Cogburn, Derrick (2004) "Elite Decision-making and epistemic communities; implications for Global Information Policy", en Braman, Sandra (ed.) *The emergent global information policy regime*, Hampshire, Palgrave.

Consejo del Comercio de Servicios de la OMC, *Comunicación de los Estados Unidos sobre servicios audiovisuales y servicios conexos, remitida al Consejo del Comercio de Servicios - Serie de reuniones extraordinarias*, 18 de diciembre de 2000.

Consejo del Comercio de Servicios de la OMC, *Servicios audiovisuales. Nota de antecedentes de la Secretaría*, 12 de enero de 2010.

Cuarto Protocolo Anexo al Acuerdo sobre Comercio de Servicios (OMC).

De Charras, Diego (2006), *Redes, burbujas y promesas. Algunas reflexiones críticas acerca del proyecto Sociedad de la Información y la nueva economía,* Prometeo, Buenos Aires.

Decisión relativa a las Negociaciones sobre Telecomunicaciones Básicas (OMC).

Documento de Referencia sobre Telecomunicaciones Básicas (OMC).

Entendimiento sobre Solución de Diferencias (OMC).

Hesmondhalgh, David (2005), "Media and cultural policy as public policy: the case of the British labour government", en *International Journal of Cultural policy*, 11 (1): 95-109.

Lista de clasificación sectorial de los servicios (OMC).

OMC Working Group on Audiovisual Services, *Note on the meeting of 27-28 August 1990, Multitrade Negotiations. The Uruguay Round*, 27 de septiembre de 1990.

Ó Siochrú, Sean y Bruce Girard (2002) *Global media gobernance,* Rowman & Littlefield, Oxford.

Raboy, Marc (2002) "Media policy in the ner communications environment", en Marc Raboy (ed.) *Global media policy in the new millenium*, University of Luton Press, Luton.

Singh, J. P. (2004) "The persistence and breakdown of exclusion and territoriality in global telecommunications regimes", en Braman, Sandra (ed.) *The emergent global information policy regime*, Hampshire, Palgrave.

TERCERA PARTE

PRÁCTICAS SOCIALES Y CULTURALES

#Iribarren
#Groisman
#Ladizesky

CONVIVENCIA ANALÓGICA Y VIRTUAL: LA CULTURA DE LA INTEGRACIÓN

#digitalización #archivos **#memoria** #TecnologíaAnalógica #MonopoliosInformativos #ReproducciónDigital **#CulturaJuvenil** #música **#SoftwareLibre** #películas

MARÍA
IRIBARREN

Nació en Buenos Aires, en 1957. Es periodista y docente de cine y literatura. Escribe en *Tiempo Argentino*. En los últimos veinte años, fue redactora del site del Sistema Nacional de Medios Públicos, de las revistas *Magazine Literario, Veintitrés, Miradas* y *Zoom*, del diario *Clarín*, del portal *Ciudad Internet*, y del sitio *El Acomodador de Cine*. Junto a Roberto Valle, fundó y dirigió la revista *Cinecrópolis, la ciudad del cine alternativo*. Como columnista de cultura y espectáculos, trabajó en FM Rock&Pop (programa *Aire comprimido*), además de crear y conducir los ciclos *Malasentendidas* (AM Del Plata) y *General Paz* (canal Ciudad Abierta). Fue docente en las cátedras Literatura del Siglo XX y Problemas de Literatura Latinoamericana, en la Facultad de Letras (UBA). Actualmente, coordina los Premios Nacionales, el programa de apoyo a las Revistas Culturales y la agenda académica para el sector audiovisual del MICA, por la Secretaría de Cultura de Nación.

INTRODUCCIÓN

> *"Los entornos y las experiencias modernos atraviesan todas las fronteras de la geografía y la etnia, de la clase y la nacionalidad, de la religión y la ideología: se puede decir que en este sentido la modernidad une a toda la humanidad. Pero es una unidad paradójica, la unidad de la desunión: nos arroja a todos en una vorágine de perpetua desintegración y renovación, de lucha y contradicción, de ambigüedad y angustia. Ser modernos es formar parte de un universo en el que, como dijo Marx, "todo lo sólido se desvanece en el aire".*
>
> *Marshall Berman, 1981*

El día que el transistor reemplazó a la válvula de vacío, además de dilatarse el campo de la electrónica hasta lo inimaginable, la vida en general inició el tránsito hacia la digitalización. No fue, ni entonces ni ahora, una mera sustitución de recursos: el sujeto humano es, por su naturaleza, analógico y concierne a la ciencia ficción concebirlo de otro modo. En cambio, a partir de los años 50, el *homo* analógico y la tecnología digital estrecharon su convivencia. "Lo digital" intervino las prácticas humanas con todo tipo de dispositivos y aplicaciones destinados, en primera instancia, a la investigación científica, al desarrollo de la industria o a la colonización territorial. La generalización de esa *tekné* no tardaría en contaminar la escena laboral, escolar, política, artística y doméstica, de la mano de un colosal aparato de mercado (publicitario y mediático) preparado para promover el deseo de poseer y acumular chucherías inteligentes con caducidad programada. Canto de sirena que capturó a las clases medias planetarias y, de paso, enfatizó de manera evidente la brecha entre aquéllas y los pobres del mundo.

Más de medio siglo después de aquel salto —que, en 1957, la "Guerra Fría" aceleró—, el sujeto individual y las comunidades experimentan la "evaporación" de ciertos objetos que, a lo largo de generaciones, habían aprendido a apreciar. El libro, el disco, las películas siguen circulando de mano en mano pero, además, en la inmaterialidad de los soportes "virtuales". Algo similar a lo que ocurre con algunos

intercambios entre personas (la amistad, la conversación, la información) que hoy ya se tramitan a través de las redes sociales con intensidad viral.

Es probable que la tensión que, históricamente, mantuvieron la tecnología (como síntesis de la ciencia y la industria) y la vida cotidiana (como expresión del "hombre común") se haya trastocado en las últimas décadas, gracias a la implantación, en el orden público y privado, de ordenadores, teléfonos móviles, Smartphones, iPhones, escáneres, filmadoras y otro tipo de cámaras, reproductores mp3, mp4, tabletas, ebooks y un sinfín de aparatejos que no cesan de escalar en la reconfiguración de sus prestaciones.

¿Se trata de un episodio inaugural en el maridaje enredado que mantienen la utilería y los bienes simbólicos, un escalón más alto en el avance de la inteligencia aplicada? Como sea que caractericemos el presente, vale la pena señalar algunos hitos (y su contexto cercano) que, entre los 50 y el 2012, anunciaron o señalaron por dónde viene o vendrá la novedad tecnológica, económica, científica, social y cultural.

BIENESTAR, GUERRA, TECNOLOGÍA Y CULTURA JUVENIL

"El mensaje visceral de Isou era que el mundo pertenecía a los jóvenes... siempre que fueran capaces de construirlo".
Grey Marcus, 1993

"Durante los años cincuenta mucha gente, sobre todo en los cada vez más prósperos países 'desarrollados', se dio cuenta de que los tiempos habían mejorado de forma notable, sobre todo si sus recuerdos se remontaban a los años anteriores a la segunda guerra mundial. Un primer ministro conservador británico lanzó su campaña para las elecciones generales de 1959, que ganó, con la frase "Jamás os ha ido tan bien", afirmación sin duda correcta. Pero no fue hasta que se hubo acabado el gran *boom*, durante los turbulentos años setenta, a la espera de los traumáticos ochenta, cuando los observadores —principalmente, para empezar, los economistas— empezaron a darse cuenta de que el mundo, y en particular el mundo capitalista desarrollado, había atravesado una etapa histórica realmente excepcional, acaso única. Y le buscaron un nombre: los "treinta años gloriosos" de los franceses (*les trente glorieuses*); la edad de oro de un cuarto de siglo de los angloamericanos (Marglin y Schor, 1990). El oro relució con mayor intensidad ante el panorama monótono o sombrío de las décadas de crisis subsiguientes"[1].

Si los años 50 se caracterizaron por el bienestar familiar y la reconversión industrial (de la fabricación bélica a la electrónica doméstica), también fue el período de desarrollo de lenguajes de "alto nivel destinados a ordenadores". La primera versión fue el UNIVAC Short Code II y en el umbral del decenio siguiente, el COBOL (*The Common Business-Oriented Language*). Además se crearon el primer circuito integrado ("microchip") y el primer videojuego ("Tenis para dos"), en tanto comenzó a usarse el término "software" en un ambiente computacional.

A comienzos de la década siguiente, mientras The Beatles musicalizaba la soberanía de la juventud (consagrada, en forma dramática y prematura, por James Dean) y el pop art vaticinaba el fin del arte, el sociólogo y filósofo estadounidense, Ted Nelson, fundó Xanadú. El proyecto de "hipertexto", pionero a nivel mundial, imaginó un documento

1. Hobsbawm, Eric. *Historia del siglo XX*. Grupo Editorial Planeta, 2003, Buenos Aires, pp. 260-261.

capaz de cubrir todo lo escrito en el planeta, mediante una red de ordenadores interconectados. Durante los años siguientes, la historia y la ciencia, se precipitaron. Si la Revolución Cultural China impulsada por Mao Tse Tung, el Mayo Francés y la Primavera de Praga pusieron en crisis la convivencia de por sí inestable del mundo capitalista con la Unión Soviética, el nerviosismo internacional no hizo más que disparar investigaciones, programas y ensayos en relación a la tecnología informática y espacial, de ambos bandos (aunque con preeminencia de EUA).

Entre 1962 y 1964, IBM presentó un procesador de texto e inventó el disquete; se avanzó en el lenguaje BASIC; se lanzó el ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*), un sistema de codificación informática estándar para el intercambio de datos, y se estableció la primera conexión de computadoras a distancia (ARPANET), entre las universidades de UCLA y Standford.

Rescatando la atmósfera *tekné* de la época, un grupo de escritores entre los que se encontraban François Le Lionnais, Raymond Quenau, George Perec e Italo Calvino, fundó OULIPO (*Ouvroir Littérature Potentielle*, o traducido, Taller de Literatura Potencial), con "el propósito de inventar nuevas formas poéticas o narrativas, resultantes de una suerte de transferencia de tecnología entre matemáticos y escribidores".

En el campo de la crítica de la cultura, se publicaron dos libros de influencia decisiva en la articulación capitalismo / sociedad de la información: *La galaxia Gutenberg*, de Marshall McLuhan (1962) y *La sociedad del espectáculo*, del situacionista Guy Debord (1967). En ambos, aunque partiendo de hipótesis diferentes, se pone el foco en la predominancia adquirida por los medios de comunicación, en la circulación de ideología y la legitimación de prácticas culturales intrincadas con reglas de mercado.

El impulso renovador y anticapitalista alcanzó a las cinematografías nacionales que se pronunciaron por un cine político y social. Así surgieron el Nuevo Cine Latinoamericano, el Cinema Novo, el New American Cinema y el Nuevo Cine Alemán.

Antes de franquear la década siguiente (la que vería nacer a las grandes corporaciones informáticas que monopolizaron el desarrollo y la comercialización de *software* y *hardware*) la cultura estadounidense homologada por la juventud, se había internacionalizado: "La cultura juvenil se convirtió en la matriz de la revolución cultural en el sentido más amplio de una revolución en el comportamiento y las costumbres, en el modo de disponer del ocio y en las artes comerciales, que pasaron a configurar cada vez más el ambiente que respiraban los hombres y mujeres urbanos. Dos de sus características son importantes: era populista e iconoclasta, sobre todo en el terreno del comportamiento individual, en el que todo el mundo tenía que 'ir a lo suyo' con las menores injerencias posibles, aunque en la práctica la presión de los congéneres y la moda impusieran la misma uniformidad que antes, por lo menos dentro de los grupos de congéneres y de las subculturas" (Eric Hobsbawm, *op. cit.*).

Es evidente que la profundización tecnológica emprendida por EUA fue directamente proporcional al anhelo de constituirse en el gendarme del mundo. Voluntad que la Guerra de Vietnam interrumpió. Sin embargo, es posible concebir retrospectivamente que la tecnología encontró en el nuevo colectivo juvenil un destinatario invaluable para el que puso en marcha un mercado de consumo fabuloso.

MONOPOLIOS INFORMÁTICOS: LA OTRA GUERRA

"El espectáculo (...) es una relación social entre personas mediatizada por las imágenes (...) es la afirmación de la apariencia y la afirmación de toda vida humana, es decir, social, como simple apariencia".
Guy Debord, 1967

"La edad de oro democratizó el mercado", escribió Hobsbawm en relación al bienestar que envolvió a las clases medias de los países "desarrollados", durante los años 50 y 60. Sin embargo, "el impacto sobre la industria civil de la tecnología producida gracias a la investigación científica de alto nivel seguramente no fue decisivo hasta los decenios de crisis posteriores a 1973, cuando se produjeron los grandes avances de la informática y de la ingeniería genética, así como toda una serie de saltos hacia lo desconocido" (Eric Hobsbawm, *op. cit.*).

En efecto, la década del 70 arrancó con desarrollos cruciales para la industria informática: Intel presentó el primer chip de memoria RAM y el primer microprocesador Intel 4004. Al año siguiente, un graduado del MIT (*Masachusetts Institute Tecnology*), Ray Tomlinson, inventaba un sistema de intercambio de mensajes entre usuarios conectados a una misma red (e-mail) y elegía el símbolo @ (presente en los teclados pero sin uso alfabético) para vincular al poseedor de una cuenta de correo con la empresa proveedora. En 1971, además, se inventó la pantalla LCD (*Liquid Crystal Display*).

A partir de ahí, la lista de novedades se torna incesante:

- 1972: Atari crea el primer videojuego comercial ("Pong") y se inventa el disco compacto (CD).
- 1973: Robert Metcalfe y David Boggs (otros dos discípulos del MIT) crean Ethernet, un protocolo de Red de Área Local (LAN).
- 1974: Nace Internet, sistema de redes interconectadas mediante protocolos TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*).
- 1975: Bill Gates y Paul Allen fundan Microsoft Corporation.
- 1976: Steve Wozniak y Steve Jobs fundan Apple Computers.
- 1977: Ward Christensen cifra el "Módem", un programa que permite intercambiar archivos entre computadoras conectadas a través de la línea telefónica.

Con la creación de Internet, el universo de bienes simbólicos comienza el largo y sinuoso camino hacia una de las transformaciones más radicales de la historia de la cultura del siglo XX. En rigor de verdad, la revolución en ciernes no implicaba sólo a los modos de producción de determinados objetos (grabaciones musicales, filmes, edición gráfica y diseño industrial, videojuegos) sino, sobre todo, a la imprevista masividad que habría de adquirir su circulación gracias a las plataformas digitales.

Por otro lado, la fundación de Microsoft y Apple no sólo le puso velocidad a la carrera por ganar el mercado, inexplorado aún, de la computación doméstica, sino que generó una (sub)cultura específica en torno a los productos/usuarios de una y otra marca. Ocupados en su guerra silenciosa, los titanes de Sillicon Valley no previeron que la red creada con fines militares, científicos y académicos, empezaría a sabotear las bases (conceptuales y hasta jurídicas) del sistema que le dio vida.

El auge de los grupos de identidad (minorías étnicas, de género, de culto, etcétera), de los movimientos separatistas en el interior de las naciones, de las dictaduras militares en Latinoamérica, el desenlace de la Guerra de Vietnam (desfavorable para EUA) y la caída del sha de Irán fueron algunos de los eventos que tallaron la historia de la década del 70. Una década que, desde el punto de vista del progreso de la tecnología digital, plantó un antes y un después.

LA GRAN DESILUSIÓN

> *"Toda nueva manifestación cultural reescribe el pasado, convierte a los antiguos malditos en nuevos héroes y a los viejos héroes en individuos que jamás debieron haber nacido. Nuevos actores limpian el pasado para los antepasados, pues la ascendencia es legitimidad y la novedad es duda, aunque en todas las épocas emergen del pasado actores olvidados, no como ancestros, sino como amigos íntimos".*
> *Greil Marcus, 1993*

Los años 80 culminarán con la masacre de Tiananmen, en Pekín y la caída del Muro de Berlín (1989). Dos hechos que apuntan el fin de una utopía secular (según el caso, la revolución cultural maoísta y la revolución soviética), con la consecuente generalización del modelo económico neoliberal a escala mundial. En la perspectiva de una historia de la cultura digital, uno de los rasgos característicos fue el mejoramiento de los entornos, las aplicaciones y las utilidades diseñados para uso laboral y casero.

En este plan, Bill Gates compra los derechos de un sistema operativo sencillo que, más tarde, convertiría en el SO DOS. La empresa Bell comienza los primeros ensayos de telefonía móvil, prometiendo una mejor calidad de sonido a menores costos de los que proponía la telefonía analógica. Se lanzan el primer ordenador con mouse incorporado (Xerox), el procesador de textos "WordPerfect 1.0" y el "Pagemaker" (programa de diseño gráfico para Macintosh, que inaugura el campo de la autoedición).

Si en 1982 la Commodore 64 es la PC más vendida, dos años después, Apple pone a la venta la primera Macintosh con mouse e interfaz de ventanas, en tanto Microsoft anuncia la creación de Windows.

En el otoño boreal de 1983, un joven hacker del MIT, egresado de la Universidad de Harvard, anuncia el proyecto GNU, para el desarrollo de un sistema operativo libre de licenciatarios. Desde entonces, el nombre de Richard Stallman estará asociado al movimiento por el *software* libre y el *copyleft* (término que él mismo acuñó por esos años), convirtiéndose en un referente de la libertad de expresión, circulación y acceso en y a través de la autopista ciberespacial.

De hecho, en 1989, la Free Software Foundation (Fundación para el Software Libre) creada por Stallman, da a conocer la primera versión de la Licencia Pública General de GNU, orientada a proteger la libre distribución, modificación y uso de *software*. "Su propósito es declarar que el software cubierto por esta licencia es libre y protegerlo de intentos de apropiación que restrinjan esas libertades a los usuarios".

En contraste con la algarabía tecnológica en ascenso, desde el campo literario, el ciberpunk puso de manifiesto la improcedencia de algunos conceptos totalizadores (identidad, sexualidad, nación, alteridad, raza) en el contexto de una sociedad en proceso de desmaterialización. Esta hechura crepuscular de la ciencia ficción (prefigurada por Philip Dick a fines de la década del 60), plantea la imposibilidad de seguir

conjeturando mundos desde una visión afirmativa de la existencia. Situados en escenarios apocalípticos e hipertecnologizados, los relatos giran en torno a la idea de *ciborg* como espejo refractario del sujeto humano en relación con "un" Otro subjetivo (otras especies, otros deseos) u objetivo (el medio ambiente, la ciudad, las instituciones).

La novela insignia de esa ficción científica (basada en la topografía informática y comunicacional) que, contraviniendo las celebraciones del canon, puso el futuro en clave de pasado para desdecir la utopía de progreso levantada por la Modernidad, fue *Neuromante* (1984) de William Gibson.

En sintonía con esa atmósfera más deprimente que depresiva, en el umbral de los 90, en la ciudad de Seattle se empieza a oír el grito desgarrado del grunge, género musical y movimiento juvenil que expresaron el desaliento de una generación en carne viva y la desconfianza en la política, la familia y las instituciones capitalistas, pero también en la Revolución según el modelo promulgado y estropeado por la Unión Soviética.

LA PARADOJA DEL ARCHIVO Y LA MEMORIA

"Insistir en una separación radical entre la memoria "real" y la virtual no deja de parecerme una empresa quijotesca, aunque más no sea porque todo lo recordado (tanto la memoria vivida como la imaginada) es en sí mismo virtual. La memoria siempre es transitoria, notoriamente poco confiable, acosada por el fantasma del olvido, en pocas palabras: humana y social. En tanto memoria pública, está sometida al cambio: político, generacional, individual. No puede ser almacenada para siempre, ni puede ser asegurada a través de monumentos; en ese aspecto, tampoco podemos confiar en los sistemas digitales de recuperación de datos para garantizar la coherencia y la continuidad."

Andreas Huyssen, 2000

El último decenio del siglo XX exhibe, a nivel planetario, una cultura mediática plena y festivamente consolidada en términos tecnológicos, políticos y económicos. En el patio de atrás, asimismo, se podía contemplar una multitud creciente de trabajadores desocupados (entre otras razones, por efecto residual de la informatización de la industria y los servicios), ensayando modos de organización por fuera de los tradicionales. Así empiezan a cobrar carácter de fenómeno, organizaciones más o menos horizontales que repudian las estructuras partidarias y sindicales, el capitalismo salvaje (puesto en práctica a través de gobiernos de corte neoliberal) y la configuración mediatizada de la vida cotidiana (en 1991, la CNN transmitió en vivo y en directo, la llamada "Operación Tormenta del Desierto", desatada por George Bush contra Irak; por primera vez en la historia de la televisión, una guerra ganó rango de espectáculo planetario).

Conforme se frenetizaba la digitalización (Sony lanza al mercado el primer *discman* y la primera versión de PlayStation; Apple y Microsoft desarrollan sus propios modelos de ebooks; aparece la Palm Pilot; se fabrican los primeros lectores específicos para ebooks; y se prueba un nuevo formato para compresión de archivos de audio, denominado "mp3"), surgen y se multiplican las prácticas, los recursos y las comunidades de usuarios dispuestos a intercambiar y compartir contenidos en forma libre y gratuita.

Es que, el 6 de agosto de 1991, finalmente se concretaron los anhelos de Ted Nelson: ese día se hizo pública la World Wide Web (www), el sistema de distribución de

información basada en datos enlazados (hipertexto), accesibles a través de Internet. En tanto, diecinueve días después, un estudiante finlandés de veintiún años —Linus Torvalds—, asumió la propiedad del sistema operativo Linux Kernel, precuela del *software* de código abierto que se ejecutaría en 1998.

Durante los 90, se difundió el primer navegador comercial (Netscape), se inauguró la primera librería virtual (Amazon), y se popularizaron Yahoo!, Hotmail y Google. Además, Ward Cunningham creó el primer sitio "Wiki" (WikiWikiWeb) y Adam Hinkley desarrolló la primera aplicación P2P (*peer-to-peer* o "entre pares") para el Sistema Operativo Mac OS (en vez de almacenarse en servidores centrales, los archivos se guardaban en las PC's de los usuarios dispuestos a emular la dinámica del servidor, permitiendo, restringiendo o condicionando la entrada a otros usuarios).

Esta sucesión inagotable de "primera vez de…" da cuenta de la velocidad de las mutaciones a las que el *homo* analógico se vio sometido por la vitalidad emergente del *homo* digital. Es un hecho que las innovaciones tecnológicas operadas en los últimos cuarenta años se hicieron ostensibles en la mutación de prácticas sociales en relación a la oferta y la demanda, la circulación y el acceso a los bienes simbólicos. Al cabo, la posibilidad de traducir, archivar y reproducir objetos, hasta entonces, exclusivamente físicos (un disco, un libro, una película), mediante tecnología digital (virtual) abrió la discusión acerca del desvanecimiento (acaso, la pérdida) de la materialidad de la memoria cultural.

Aprovechando la puerta abierta, las corporaciones del entretenimiento (que empezaban a vislumbrar el ocaso de un negocio fabuloso), deslizaron solicitudes y pagos generosos a presidentes, legisladores y jueces con el propósito de crear marcos jurídicos favorables a sus intereses, para la regulación del tráfico de contenidos a través de Internet.

En este panorama, el siglo XX concluye con una legislación ejemplar: en 1998, el Parlamento estadounidense redujo la ley de dominio público a través de la "Copyright Term Extension Act" (CTEA), también conocida como "Mickey Mouse Protection Act", a raíz del impulso que la Disney le dio a la promulgación. La CTEA prolongó los plazos del *copyright* por veinte años, es decir, la vida del autor y setenta años más después de su muerte.

EL PRESENTE FUE AYER

"Las obras más bellas son las que tienen menos materia (…). Creo que el futuro del arte está en esas vías".
Gustave Flaubert, 1857

Blu-Ray, Napster, Free and Open-Source Software, Wikipedia, Creative Commons, Smartphone, iPod, MySpace, Facebook, Flickr.com, The Pirate Bay, Youtube, Megaupload, Espresso Book Machine, Twitter, Taringa!, Microsoft Live Search Books, Google Book Search, Wikileaks, Kindle, iPhone, Europeana, iPad, Google Earth, Android… El diccionario tecnológico se incrementa y actualiza día tras día a la velocidad del trueno. Lo mismo que la colección de dispositivos y aplicaciones, sistemas operativos, prestaciones para terminales fijas y móviles, la oferta de interactividad que triangula Internet, telefonía y TV, las plataformas de comunicación, los sistemas de compresión y reproducción de archivos sonoros y audiovisuales…

Si se logra mirar más lejos, incluso, de la fascinación y el fetichismo que desatan las chucherías digitales, el paisaje muestra otra cosa: la guerra desatada por las corporaciones del entretenimiento, primero, contra los "gigantes tecnológicos" y, de inmediato, contra la comunidad de usuarios. En este panorama, hay una realidad insoslayable: sin proponérselo, el desarrollo de plataformas digitales ha democratizado el acceso a los bienes culturales, ahora, al alcance de cualquiera que disponga de una conexión a Internet.

Las ventajas de la herramienta que permite, por ejemplo, la descarga de libros es menos resistida en el contexto escolar o académico. En cambio, es abiertamente condenada (y el usuario criminalizado) cuando se trata de descargas de música o de películas.

Ahora bien si, por un lado, hay un negocio concentrado que reclama su reconfiguración, también hay un sistema de intermediación (encareciendo la obra sin que por eso se beneficie el autor) que es necesario poner al día revisando el papel y la utilidad que, hoy por hoy, cumplen las sociedades de gestión. Entre una y otra instancia, la actualización de los marcos jurídicos que regulan la propiedad intelectual y el derecho de autor es imperiosa.

No obstante, se trata de un debate que debería implicar al conjunto de la comunidad (legisladores, estudiantes, docentes, artistas, consumidores, juristas, productores), y que tiene o puede tener algunos desvíos de orden más teórico. Por ejemplo, de qué manera las nuevas tecnologías afectan, mejoran, empeoran o intervienen en el modo en que el sujeto traba relación con la obra (un libro, un disco, una película). Indagando en este terreno, habría que preguntarse hasta qué punto el libro digital es el heredero del libro en papel o se constituye en un objeto otro; si apoyada en un soporte distinto, la práctica de la lectura, mantiene inalterables sus prerrogativas; si el cine digital es cine o debe cambiar su nombre; si la inmaterialidad que caracteriza al mundo digital y que, inexorablemente, impregna al objeto, demanda la resignificación de categorías tales como obra, autor y destinatario, etcétera, etcétera, etcétera.

No resulta ilógico que, en tanto productor hegemónico de entretenimiento, EUA esté dispuesto a aplicar políticas de protección a la industria, y de control y escarmiento de quienes vulneren sus intereses. No es una novedad que ese país se aferre al libre comercio en desmedro de derechos humanos consagrados por la legislación internacional (el acceso a la información, la educación y el patrimonio cultural, la libertad de expresión, etcétera) avasallando, llegado el caso, la soberanía jurídica particular de las naciones.

En la Argentina, está todo por hacer. Sin embargo, el programa Conectar Igualdad es un buen punto de partida para pensar la complejidad del escenario desde la defensa irrestricta de la cultura democrática.

De alguna manera, la tecnología digital parece restituirle a la obra de arte su especificidad inmaterial, anterior a la lógica de mercado y a la dinámica del bien de consumo. ¿Entonces la confrontación de lo analógico con lo digital, en el terreno de los bienes simbólicos, sólo admite el trámite de una paradoja? La discusión que se abre es política: en relación al porvenir de la industria cultural y a lo que entedemos por "arte". Al derecho de circulación y reproducción del patrimonio intangible y el rol que debe jugar el Estado en esta contienda. Muy especialmente, cuando ponemos estos asuntos en relación a la soberanía del autor sobre su propia obra, la herencia privada y el dominio público. Finalmente, será necesario valorar el efecto a corto y largo plazo, del acceso a saberes e informaciones que la tecnología digital provee a vastos sectores de la sociedad, históricamente marginados de las avenidas de la cultura.

LA CULTURA LIBRE, LAS GUERRAS TRANQUILAS Y LAS ARMAS SILENCIOSAS

MARTÍN
GROISMAN

Realizador, docente e investigador en medios audiovisuales y sistemas interactivos. Lic. en Psicología (UBA). Profesor Titular de "Medios Expresivos 1 y 2" en la carrera de Diseño Gráfico (FADU-UBA). Director del Posgrado en Diseño Digital (PADD) de la misma facultad. Profesor Titular de "Artes Multimediales 1" en Artes Multimediales (IUNA). Trabaja para Educ.ar en el Programa Conectar-Igualdad.

#hiperconectividad #acceso #DerechoalaInformación #consumismo **#piratería** #RedesdeControl **#SoftwareLibre** #socialismo #contrainformación

"...Quien controla el pasado, controla el futuro. Quien controla el presente, controla el pasado..."
George Orwell -"1984"

LOS DOCUMENTOS SECRETOS Y EL BOMBARDEO DE LA INFORMACIÓN

La filtración de "documentos secretos" promovida por diferentes grupos de resistencia tecno-electrónica anti-global, ha posibilitado el acceso público y masivo a información de altísimo valor histórico, social y político. La lectura de la realidad se ve enriquecida con la irrupción de testimonios y documentos que alteran la trama oficial del relato histórico. Pasado y presente se reconfiguran, incorporando a la memoria colectiva algunos hechos ocultos y silenciados durante años, que vuelven del pasado para decirnos algo.

Tal es el caso del documento conocido como: "Armas silenciosas para guerras tranquilas" ("Silent weapons for quiet wars") fechado en mayo de 1979 y "encontrado" el 7 de julio de 1986 en una fotocopiadora IBM comprada en una subasta de material militar. Este documento, encabezado con el célebre sello "Top secret", es definido como un "Manual introductorio a la programación" y no lleva firma de ningún tipo[1].

El *manual se inicia con una advertencia que marca el tono general del contenido del texto:*

> *"... La presente publicación debe estar lejos de toda atención de la opinión pública. De lo contrario, podría ser interpretado como una declaración formal y técnica de guerra interior...*
>
> *...Esta publicación marca el 25 aniversario de la Tercera Guerra Mundial, llamada 'Guerra tranquila', llevada a cabo utilizando armas biológicas subjetivas, calificadas de 'armas silenciosas...'* (op. cit. *ASGT)*

1. Algunas investigaciones lo atribuyen al "Grupo de Bilderberg" un club exclusivo formado por empresarios, académicos, políticos y militares que se reúne cada año en distintas ciudades del mundo. Ha sido publicado en el anexo de "Behold a pale horse" de William Cooper, Light Technology Publishing, 1991

Con estas pocas palabras, el manual de operaciones adopta desde su inicio la forma de un clásico relato de ciencia ficción. Según consta en este manual, desde el año 1954 el mundo se encuentra en guerra mundial y permanente, sus habitantes son controlados y manipulados a la distancia por medio de las llamadas “armas silenciosas” y sus gobiernos trabajan para beneficio de corporaciones de negocios, sociedades secretas y organismos transnacionales.

Las “guerras tranquilas” a las que se refiere este manual son un concepto estratégico político-militar que va más allá de las ideologías y los sistemas de gobierno. Supone metodologías de control social que han sido experimentadas por todos los sistemas políticos, —siendo aplicadas con sus correspondientes “estilos”— indistintamente por democracias liberales, monarquías, dictaduras fascistas y paises socialistas de todo el planeta.

Este manual presenta a la “programación” básicamente como un sofisticado sistema de control de las masas a través de la Ingeniería social:

> *”…El análisis y la automatización de una sociedad requiere la puesta en relación de una gran cantidad de información y datos económicos siempre variables, un sistema ultrarrápido de tratamiento de la información será necesario para ganarle a la sociedad y predecir cuando esta llegaría a capitular…*
>
> *…A fín de alcanzar una economía totalmente predecible, los elementos de las clases inferiores de la sociedad deben ser llevados a un control total, es decir ser puestas en la calle, sometidas al yugo, y asignadas a un deber social de largo plazo desde una edad temprana, antes de que tengan la oportunidad de hacerse preguntas o cuestionamientos sobre la propiedad de la materia…” (*op. cit. *ASGT)*

En función de este gran objetivo estratégico —la automatización y control de la sociedad—, se detalla con precisión en qué consiste el uso de *las armas silenciosas*. Se trata de armas biológicas, pero en un sentido mucho más amplio que el de las ya conocidas armas químicas:

> *“…Todo lo que se espera de un arma ordinaria es esperado para una arma silenciosa por sus creadores, pero se diferencian solo por su manera de funcionar… No producen ruido de explosión evidente, no causan daños físicos o mentales aparentes, ni interfieren de manera evidente con la vida cotidiana social de cada uno…*
>
> *…Estas armas disparan* ***situaciones****, en vez de balas; propulsadas por el tratamiento de datos, en vez de reacciones químicas, disparando su origen de bytes de informacion, en vez de granos de polvo; a partir de un ordenador en lugar de un fusil, manipulado por un programador de computadoras en vez de un francotirador de elite…*
>
> *…En consecuencia, el arma silenciosa es un tipo de arma biológica. Ella ataca la vitalidad, las opciones y la movilidad de los individuos de una sociedad, conociendo, entendiendo, manipulando y atacando sus fuentes de energía social y natural, así como sus fuerzas y debilidades físicas, mentales y emocionales…” (*op. cit. *ASGT)*

La idea de considerar la manipulación de datos del ordenador como un arma biológica que dispara "situaciones" y al programador como un francotirador revela un interesante punto de vista para pensar la compleja relación entre lo real y lo virtual. La escritura de lenguajes de programación —puro calculo numérico de memorias virtuales— tiene efectos contundentes en la constitución de la realidad: Las *situaciones* que disparan las armas silenciosas afectan la mente, el cuerpo y el alma de toda la población.

El análisis de este manual permite también reconocer la importancia de los relatos de ciencia ficción como modelos anticipatorios de la realidad. La visión delirante de los paisajes del futuro descriptos por la literatura y el cine de "ciencia ficción" anticipan fenómenos que en la actualidad pertenecen al campo de la realidad cotidiana. La arquitectura, el diseño, la medicina, la organización social, las formas culturales, adoptan sus argumentos. Las fantasías y alucinaciones expresadas con terror en los relatos de ficción del pasado retornan en el presente como los paradigmas dominantes del discurso tecno-científico.

EL MEMEX Y LA BOMBA ATÓMICA

"La información es información, no es materia ni energía",
Norbert Wiener - "Cibernética y sociedad" - 1950

La historia de la innovación científica del siglo XX ha estado signada por los intereses de la estrategia militar. El caso de las ciencias de la computación —informática, cibernética, robótica, etcétera— es un ejemplo paradigmático de este vínculo indisoluble. Desde su creación en los años 30, las "máquinas de calcular" se han orientado básicamente al desarrollo de sistemas de ataque y defensa nacional, dedicando sus principales esfuerzos al diseño y operación de sofisticados aparatos de guerra y destrucción.



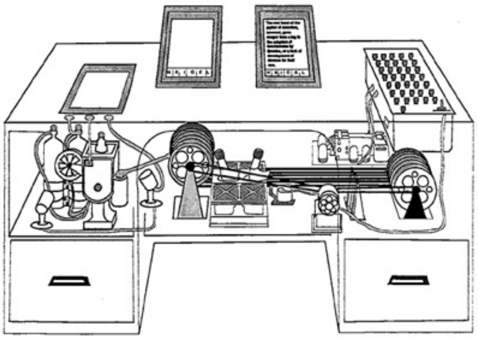
Uno de los referentes indiscutidos en la reciente historia de la computación es el científico norteamericano Vannevar Bush. En la década del '30 desarrolla en los laboratorios del MIT una computadora analógica que denomina "analizador diferencial", una máquina electromecánica capaz de realizar ecuaciones diferenciales de hasta 18 variables. Este invento es mantenido en secreto durante años, dedicado a calcular trayectorias de misiles al servicio exclusivo de las fuerzas armadas de su país. Su investigación sobre el procesamiento de datos continúa en paralelo con la creación de la empresa "American Appliance Company", una compañía especializada en dispositivos de seguridad, que con el tiempo se convertirá en la principal contratista en materia de defensa del gobierno de los EE.UU.

En el año 1941 el doctor Vannebar Bush es nombrado director de la *Office of Scientific Research and Development* donde participa activamente del "Proyecto Manhattan", formando parte de la selecta comunidad de científicos de EEUU dedicados a la creación de la bomba atómica.

En el año 1945, seguramente conmovido por el alto poder destructivo demostrado por las bombas atómicas arrojadas en las ciudades japonesas de Hiroshima y Nagasaki —donde murieron más de 200.000 personas— Bush publica el articulo "Cómo

podriamos pensar“ (“As we may think”) donde inicia su reflexión con la pregunta: ¿a qué se dedicarán los científicos en tiempos de paz?

A modo de respuesta, se refiere al problema del creciente “volumen” de la información y las dificultades para gestionarla. La dirección que propone para resolver eficientemente el almacenamiento y administración de datos está basada en dos nuevos inventos: por un lado se refiere al *Vocoder* un aparato desarrollado por los Laboratorios Bell que permite captar la voz y convertirla en texto escrito y por otro presenta un sistema de su propia autoría: el *“Memex”* (una condensación de las palabras “memory extended”), una maquina pensante que emula el funcionamiento de la memoria. Un dispositivo mecánico para almacenamiento y recuperación de datos que utiliza el índice por asociación, a diferencia de los antiguos sistemas de clasificación por orden alfabético u orden cronológico. Este será el primer modelo de funcionamiento del lenguaje Hipertextual.



“...En el futuro aparecerán formas totalmente nuevas de enciclopedias, que contendrán en su seno numerosos senderos de información preestablecidos, y que podrán ser introducidas en el memex para ser ampliadas por el usuario...”

“...La ciencia ha proporcionado al ser humano formas veloces de comunicación entre personas individuales, le ha permitido el almacenamiento de las ideas y le ha otorgado la posibilidad de manipular este archivo y extraer de él ideas, de modo que el conocimiento evolucione y perdure a lo largo de toda la existencia del género humano, y no sólo de la vida de sus componentes individuales...”

Vannevar Bush ,“Cómo podriamos pensar“ “As we may think” - 1945

Asi se sintetiza la importancia de este dispositivo: un sistema de protección del conocimiento que perdure y evolucione más allá de la vida de los “componentes individuales” de la humanidad.

Medio siglo después, el Memex ha perdurado y evolucionado, materializado en millones de computadoras, cámaras, grabadoras y teléfonos celulares, posibilitando a la humanidad la expansión ilimitada de su “memoria extendida”.

El dia 19 de octubre de 1945, el escritor George Orwell publica en el diario ingles *Tribune* un artículo titulado: “Usted y la bomba atómica” (“You and the atomic bomb”). Su reflexión, a dos meses de producidas las explosiones nucleares en las ciudades de Hiroshima y Nagasaki, destaca la indiferencia de la prensa y el público en general frente al brutal ataque y advierte —citando a su vez ideas formuladas por H.G Wells muchos años antes en su novela “La máquina del tiempo”— sobre el peligro inminente de que la humanidad se autodestruya con sus propias armas, dejando a cargo del planeta a las hormigas y otras comunidades de insectos con capacidad de organización social.

En el año 1949 esta advertencia se transforma en un brillante relato de ciencia ficción situado en un futuro no muy lejano. Orwell publica la novela *1984*.

GRAN HERMANO TE VIGILA

La trágica historia de Winston Smith, un empleado del Ministerio de la Verdad que se atreve a desafiar las disposiciones del sistema, es el argumento perfecto para describir el funcionamiento de una sociedad domesticada y teledirigida por un Estado totalitario y global.

La descripción de los ambientes y actividades de la vida cotidiana resalta el alto grado de vigilancia y control al que está sometida la población, monitoreada por diversos dispositivos de uso habitual en nuestros días: la "telepantalla", que emite imágenes pero también capta las acciones del usuario o el "habla-escribe", un aparato que traduce la voz en texto reemplazando a la escritura (similar al Vocoder).

La población es controlada por la "Policia del Pensamiento" que se dedica a detectar y detener a posibles agentes rebeldes ocultos entre los ciudadanos, acusándolos de "crimental" (crimen mental). La descripción de un operativo de detención reproduce en forma literal las circunstancias vividas en nuestro país durante la ultima dictadura militar:

> *"...Las detenciones ocurrían invariablemente por la noche. Se despertaba uno sobresaltado porque una mano le sacudía a uno el hombro, una linterna le enfocaba los ojos y un círculo de sombríos rostros aparecía en torno del lecho. En la mayoría de los casos no había proceso alguno ni se daba cuenta oficialmente de la detención. La gente desaparecía sencillamente y siempre durante la noche. El nombre del individuo en cuestión desaparecía de los registros, se borraba de todas partes toda referencia a lo que hubiera hecho y su paso por la vida quedaba totalmente anulado como si jamás hubiera existido. Para esto se empleaba la palabra vaporizado..."*
> *G. Orwell, "1984"*

Pero el terror no solo se manifiesta a través de la tortura y la desaparición, también se transmite por medio de otros mecanismos más sutiles de control social. El partido interior desarrolla desde el Ministerio de la Verdad un nuevo lenguaje llamado *neolengua*, que consiste en podar y comprimir las palabras, con el argumento de mejorar la eficiencia del lenguaje, evitando malentendidos. Para qué usar tantas palabras, si con unas pocas palabras nos podemos entender...

> *"...Le estamos dando al idioma su forma final, la forma que tendrá cuando nadie hable más que neolengua. Cuando terminemos nuestra labor, tendréis que empezar a aprenderlo de nuevo. Creerás, seguramente, que nuestro principal trabajo consiste en inventar nuevas palabras. Nada de eso. Lo que hacemos es destruir palabras, centenares de palabras cada día. Estamos podando el idioma para dejarlo en los huesos. De las palabras que contenga la onceava edición, ninguna quedará anticuada antes del año 2050..."*
> *G. Orwell, "1984"*

El objetivo de este sistema de "simplificación" del lenguaje es reducir el campo del pensamiento. Convertir al lenguaje en un código lineal y unívoco. No más metáforas ni dobles sentidos. Un lenguaje puro que permita automatizar las ideas. En este punto encontramos un enorme paralelismo con los sistemas actuales de mensajes de texto y

en particular con un dispositivo que propone a la gente informar a cada instante lo que está haciendo. El twitter y sus mensajes de 140 caracteres propone una lógica similar a la *neolengua.*

El mundo de hoy es un lugar caracterizado por la complejidad. La cantidad de información circulante —como bien anticipó Vannebar Bush— es abrumadora. En esta circunstancia, la cultura digital, mediática y global promociona la *hiperconectividad* como la máxima conquista tecno-social de la especie humana. La multiplicación de procesadores, cámaras, micrófonos y pantallas en todos los rincones del espacio público y privado promueve la fantasía de la comunicación total.

Todo el sistema está orientado hacia la consagración de lo *nuevo*. La última versión siempre es mejor que la anterior. Pero esta "actualización" compulsiva de productos, bienes y contenidos —además de exacerbar el consumo masivo— destituye el valor de las cosas. La cultura mediática trabaja para perpetuar en la experiencia cotidiana el Tiempo Real. La realidad, atravesada por redes, ondas y microondas, se materializa en las pantallas como un presente continuo que desactiva el pasado y suspende el futuro.

Como vemos, las correspondencias entre la novela y la realidad actual son múltiples, pero cobran una dimensión inusitada cuando nos detenemos en la lectura de las nuevas disposiciones sobre "políticas de privacidad" de Google. Aquí las similitudes con el sistema de vigilancia propuesto por el Gran Hermano son totales[2].

LA CIBERNÉTICA Y LA GESTIÓN SOCIALISTA EN RED

Norbert Wiener, un científico matemático doctorado en Harvard, también trabajó durante la Segunda Guerra para las Fuerzas Armadas de Estados Unidos en un proyecto para guiar a la artillería antiaérea de forma automática mediante el empleo del radar. El objetivo del proyecto era predecir la trayectoria de los bombarderos y con ella orientar adecuadamente los disparos de las baterías, mediante correcciones basadas en las diferencias entre trayectoria prevista y real.

En el transcurso del año 1948 publica "Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas" (Norbert Wiener, *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*) (1948), donde quedan establecidos los principios generales de este nuevo campo de investigación. La palabra "cibernética" proviene del término griego "Kybernetes", que significa "timonel". Su campo de aplicación se refiere

---

2. Textual de Google: *"…La recogida de datos se realiza para mejorar el servicio que ofrecemos a todos nuestros usuarios (desde aspectos básicos como deducir el idioma que hablan hasta aspectos más complejos como determinar qué anuncios les puedan resultar más útiles o qué usuarios son más importantes para ellos en la Web). Cada vez que uses nuestros servicios o que consultes nuestro contenido, es posible que obtengamos y que almacenemos determinada información en los registros del servidor de forma automática. Estos datos podrán incluir: Información detallada sobre cómo utilizas nuestro servicio (por ejemplo, tus consultas de búsqueda), datos telefónicos como, por ejemplo, tu número de teléfono, el número de la persona que realiza la llamada, los números de desvío, la hora y fecha de las llamadas, la duración de las llamadas, información sobre el enrutamiento de mensajes SMS y tipos de llamadas, La dirección IP, información relativa a tu dispositivo como, por ejemplo, fallos, actividad del sistema, ajustes del hardware, tipo de navegador, idioma del navegador, fecha y hora de tu solicitud y URL de referencia. Datos sobre tu ubicación física. Al utilizar un servicio de Google que pueda registrar tu ubicación física, podremos llevar a cabo la recogida y el tratamiento de datos acerca de tu ubicación real como, por ejemplo, las señales de GPS enviadas por un dispositivo móvil. También podremos utilizar diferentes tecnologías para determinar la ubicación, como los datos de los sensores del dispositivo que proporcionen, por ejemplo, información sobre los puntos de acceso Wi-Fi y las antenas de telefonía móvil más cercanos…"* www.google.com

al estudio de mecanismos causales circulares y la retroalimentación en los sistemas biológicos y sociales.

Otro referente fundamental en el desarrollo de la cibernética fue el filósofo inglés Stafford Beer, quien también formó parte del ejercito inglés durante la Segunda Guerra, llegando al grado de capitán. Sus trabajos se concentraron en la investigación de la cibernética operacional, desarrollando la automatización de sistemas de gestión en empresas. En 1959 publica “Cibernetics and Management” y durante años trabaja en diversas empresas privadas. En el año 1970 es convocado por el gobierno socialista del presidente Salvador Allende (Chile) para llevar sus ideas al campo de la gestión pública. Así se inicia el proyecto “Cybersin” donde Beer desarrolla su teoría del Modelo de Sistemas Viables, un modelo recursivo para la toma de decisiones.

Después de nacionalizar y anexar diversas empresas de propiedad social al Estado, el sistema económico del gobierno de Allende se enfrentó a la necesidad de coordinar toda la información de las empresas estatales y las recientemente nacionalizadas. Para lograrlo, se necesitó crear un sistema de transferencia de información dinámico y flexible.

> *“...El proyecto se llamó Cybersyn —sinergia cibernética- o SYNCO - sistema de información y control—, y contemplaba la gestión de información por todo el país, a través de una red tecnológica interconectada llamada CYBERNET, que unía las empresas a través de una red de 500 Télex para la recepción y transmisión de información, basada en las variables económicas de las empresas nacionalizadas por el gobierno socialista, con una central de operaciones ubicada en ECOM (Empresa de Computación e Informática de Chile en la que se tomarían las decisiones y se pronosticarían las variables a futuro de la economía de Chile, a través del simulador DINAM). www.cybersyn.cl*

La experiencia se desarrolló durante dieciocho meses y contó con la participación de ingenieros, diseñadores y científicos locales y extranjeros que trabajaron bajo la dirección de Stafford Beer. El proyecto fue tremendamente innovador en dos aspectos:

Por un lado la implementación del sistema —inspirado en el funcionamiento del sistema nervioso central— conectaba terminales de distintos puntos del país en tiempo real.

Por otro lado, el avanzado concepto de diseño del ambiente y las interfases de *la central de operaciones*, inspirado claramente en la estación espacial de la película *2001 odisea del espacio* de Stanley Kubrick.(1968)

En su discurso de inauguración del proyecto Cybersyn, el presidente Salvador Allende planteó claramente en términos políticos lo que significa para un gobierno socialista diseñar e implementar una red de información libre:

> *“...La ciencia moderna, y en particular la computación electrónica, ofrecen al gobierno una nueva oportunidad para tratar con los complejos problemas modernos de la economía. Hemos encontrado que en los llamados países avanzados, el poder de la ciencia no ha sido utilizado aún. Hemos desarrollado un sistema con nuestro propio espíritu. Lo que escucharán hoy día es revolucionario, no simplemente porque esto es la primera vez que se realiza en el mundo. Es revolucionario porque estamos ante un esfuerzo deliberado para darle a la gente el poder que la ciencia nos da, en una forma en la cual la gente podrá usarla libremente...” www.cybersyn.cl*

La puesta en práctica del sistema se puso en juego en uno de los momentos más dificiles del Gobierno, con motivo de la huelga nacional de camioneros. En octubre de 1972 la central de operaciones fue trasladada a la Casa de Gobierno y conectada a la red de telex que había sido instalada por todo el país. El objetivo era coordinar el trabajo de los camioneros leales al Gobierno, que abastecían a las ciudades que iban quedando aisladas por la huelga.

El 11 de septiembre de 1973, el gobierno democrático de Allende es derrocado por el golpe militar de Pinochet. Este hecho puso fin a todos los proyectos del gobierno popular, terminando para siempre con "Cybersin", un sistema que anticipó en veinte años la creación de Internet y es una referencia mundial como modelo de gestión cibernética. Un gran ejemplo de cómo *las armas silenciosas* también pueden usarse al servicio de la revolución económica, social y cultural del pueblo latinoamericano.

LA ÚNICA VERDAD ES LA REALIDAD (VIRTUAL)

> *"...La clave para entender el status de la realidad virtual hay que buscarla en la diferencia entre la imitación y la simulación: la realidad virtual no imita la realidad, la simula a base de generar una semblanza de realidad. En otras palabras, la imitación imita un modelo real ya existente, mientras que la simulación genera la semblanza de una realidad inexistente: simula algo que no existe..."*
> *Slavoj Žižek - Lacrima Rerum-*

La idea de dividir al mundo entre lo analógico y lo digital parte de un gran error, que consiste en desconocer la importancia de los mecanismos simbólicos. Asi como la memoria virtual de un ordenador puede simular más memoria de la que en realidad posee, el sistema financiero mundial simula una cobertura mucho mayor de la que puede ofrecer realmente. La economía global está basada en la premisa de que todos pueden retirar sus depósitos cuando quieran, pero que esto no sucederá *nunca* al mismo tiempo. Las crisis financieras demuestran claramente los efectos en lo real cuando esa simulación falla.

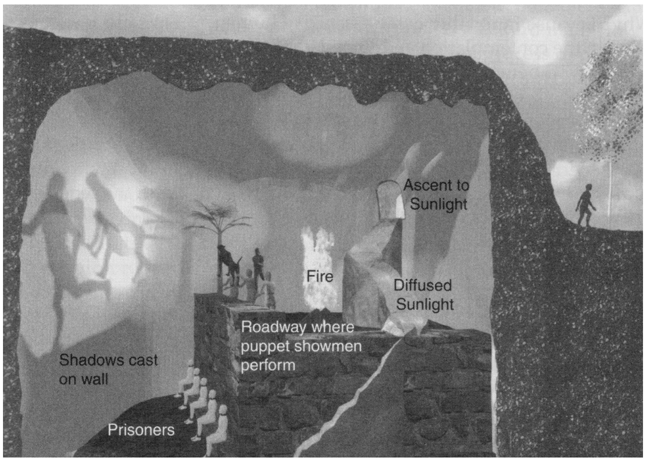
Otro ejemplo que cuestiona los límites de la frontera entre la realidad "natural" y la realidad "artificial" es la biotecnología, donde la naturaleza se presenta como algo manipulable y pasible de ser diseñado. Por lo tanto una semilla, una oveja o un bebé pueden convertirse —por medio de la alteración del código genético— en un producto técnico. A esto debe agregarse la posibilidad de producir sangre sintética o introducir huesos, implantes y otros órganos artificiales en el propio cuerpo.

> *"... Otra de las características asociadas a menudo con la virtualización, además de la desterritorialización, es el paso del interior al exterior y del exterior al interior. Este efecto 'Moebius' se desarrolla en diversos ámbitos: en las relaciones entre público y privado, propio y común, objetivo y subjetivo, mapa y territorio, autor y lector, etc..."*
> *Pierre Levy -Qué es lo virtual-*

La imitación o *"Mimesis"* ha sido definida por Aristóteles en la *Poética* como el mecanismo de creación artística fundamental. Toda obra de arte se inspira en la forma y el movimiento de un ser vivo o en la acción de una fuerza natural. El teatro, la danza la pintura o la música son formas de representación de la realidad, siempre construidas a

partir de una trama argumental, que es el alma de la estructura dramática. El otro mecanismo clave de la obra artística según Aristoteles es la "*Catarsis*", que pone en juego en el espectador todo el sistema de identificación con la historia y sus personajes.

La simulación en cambio es pensada como un sistema de *sustitución* de lo real y ha sido considerada como una dimensión fundamental del mundo desde la antigüedad, a partir de la elaboración por parte de Platón del "Mito de la caverna". Esta metáfora sobre el proceso de conocimiento y el difícil acceso a la verdad demuestra que la virtualidad es una categoría inherente al pensamiento humano y no el producto de procesadores digitales.



SOMOS LOS PIRATAS

Cada vez que se plantea la discusión sobre los alcances del Derecho de Autor, se presenta la figura del *pirata* como si todo aquel que copia o reproduce un bien cultural sin la debida autorización fuera un delincuente que busca enriquecerse a costa de la propiedad ajena. Pero sucede que en estos tiempos del remix, el mash-up, el sampling y el copy-paste, el proceso de creación de una obra artística supone la apropiación y resignificación de valores culturales que forman parte del patrimonio histórico de toda la humanidad.

A partir de los cambios que impone la cultura digital es preciso revisar los sistemas de producción, distribución y consumo vigentes hasta el momento. Las empresas editoras y distribuidoras que han lucrado durante años con el trabajo intelectual de muchos artistas deberán a partir de ahora revisar su esquema de negocios, o quizás empezar a dedicarse a otra cosa. Lo mismo sucederá con las tradicionales "sociedades de autor", que supuestamente custodian los derechos de sus asociados, cuando cualquiera que ha editado un libro, un disco o una pelicula sabe que las liquidaciones casi nunca se corresponden con las ventas reales. La discusión de fondo es sobre el derecho de la sociedad a la circulación libre y gratuita de la información. Es preciso que se produzca un sinceramiento de los intercambios sociales.

Toda creación es un proceso de construcción social donde cada uno toma ideas ajenas para construir su propia obra. Resulta sorprendente que haya gente convencida de que su obra surge de la nada, cuando en realidad siempre está basada en una creación anterior.

El movimiento mundial basado en la defensa y promoción del software libre es un claro exponente de una lógica que puede ser aplicada a muchos otros "productos" culturales. El software libre se refiere a la libertad de los usuarios de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software. Más precisamente, significa que los usuarios de programas tienen las cuatro libertades esenciales:

La libertad de ejecutar el programa, para cualquier propósito (libertad 0). La libertad de estudiar cómo trabaja el programa, y cambiarlo para que haga lo que usted quiera (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello. La libertad de redistribuir copias para que pueda ayudar al prójimo (libertad 2). La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros (libertad 3). Si lo hace, puede dar a toda la comunidad una oportunidad de beneficiarse de sus cambios. *Fuente*: gnu.org

La clausura de un conocido sitio de descarga masiva de archivos y la detención de sus responsables por parte de agentes del FBI, difundidas recientemente por todos los medios, son una clara señal de cuál será en adelante la política del gobierno de USA en relación con el uso e intercambio de los bienes culturales —en formato digital— de todo el planeta. Estas medidas de combate a la "piratería" ponen al descubierto una estrategia de guerra basada en la defensa de los intereses de las grandes corporaciones de la industria Tecno-Mediática. Se acompañan con una serie de acciones de persecución penal a pequeños consumidores (de información), diseminando el terror en la inmensa mayoría de la población que baja música y películas para su consumo personal. Todo esto sucede invocando la defensa de los derechos del autor y amparados por la *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA) y su controvertido artículo 1201 (Circumvention of copyright protection systems). Según la EFF (Electronic Frontier Foundation), la sección 1201 de la ley paraliza la libertad de expresión y la investigación científica, pone en peligro el uso legítimo e impide la competencia y la innovación.

En realidad, además de cuidar los intereses de laboratorios medicinales, empresas de entretenimiento y poderosos grupos tecno-industriales, el conjunto de acciones y acuerdos identificados con las siglas PIPA, ACTA, SOPA, etc., lo que buscan instalar en la sociedad es un sofisticado sistema de vigilancia del espacio público destinado al control total de la vida privada. Esta nueva "política de privacidad" del espacio digital procura utilizar la información privada para sus propios beneficios, informar dónde estamos en cada momento del dia, fomentar el consumo de entretenimiento envasado y estimular la compra de tecno-fetiches para poder estar "conectados" siempre. Este sistema además obstaculiza seriamente el intercambio de información en los campos de la producción científica, la investigación aplicada y la educación pública de muchos países del mundo.

Todo esto supone un grave avance sobre los derechos civiles y lleva a prestar especial atención a las diferentes respuestas y formas de combatir esta política. En este contexto es preciso analizar y promover posiciones que garanticen la libertad de expresión, la defensa de los intereses nacionales y la difusión de los valores culturales locales. Que las políticas de Estado exijan el pago de derechos a los autores por el uso comercial de sus obras, pero también promuevan el acceso masivo y público a la informacion y garanticen su libre circulación para beneficio de todos.

BIBLIOGRAFÍA

Aristóteles - *Poética*. Ediciones Libertador 1996.

Landow, George - *Hipertexto. La Convergencia de la teoría crítica, contemporánea y la tecnologia*. Barcelona, Paidós, 1992.

Levy, Pierre - *Qué es lo virtual* - Paidós,1999.

Orwell, George - *1984*. Planeta. Emecé. 2007.

Cooper, William - *Behold a pale horse* - Light Technology Publishing, 1991.

Wiener, Norbert - *Cibernética y sociedad (The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society),* (1950).

Žižek, Slavoj – “El ciber-espacio, o la suspensión de la autoridad” en *Lacrima rerum* - Ed. Sudamericana-2006.

PABLO **LADIZESKY**

Abogado, egresado en 2002 de la Universidad de Buenos Aires con diploma de honor. Durante el ejercicio de la profesión y de su actividad docente se especializó en áreas vinculadas al Derecho Público, especialmente en materia de Derecho Político, Derecho Administrativo y Legislación Cultural. Desde entonces asistió a diferentes cursos y seminarios de posgrado en la materia y participó en jornadas, mesas y congresos en carácter de moderador, disertante o ponente.
Entre 2004 y 2011 se desempeñó como Jefe de Trabajos Prácticos de la asignatura "Teoría del Estado" en la Facultad de Derecho de la UBA y en 2011 participó como docente en el posgrado de "Gestión y Políticas Culturales" de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de la Plata.
Desde el año 2004 desarrolla tareas de asesoramiento en la Secretaría de Cultura de la Nación, habiéndose desempeñado como Director de Asuntos Jurídicos del organismo entre los años 2006 y 2011. Actualmente desarrolla su actividad en el Centro De Producción e Investigación Audiovisual (CEPIA) en el marco de las misiones asignadas a este último y del Plan Nacional Igualdad Cultural creado a través del Decreto 345/12.

CULTURA DIGITAL: ESCENARIOS Y TENSIONES JURÍDICAS EMERGENTES. LAS PERSPECTIVAS DEL DEBATE

#UsoJusto #ConflictodeDerechos **#punibilidad** #reproducción #CopiaPrivada #acceso **#DerechoalaInformación** #DerechosCulturales

Hace tiempo que el denominado "conflicto de derechos" se ha instalado en el centro de numerosos debates. Algunos se han ensayado en el ámbito del Derecho Constitucional y la Teoría General de los Derechos Humanos, y han alumbrado sistemas de ideas y hasta doctrinas para transitar esos "conflictos". Las teorías de la prevalencia y las teorías de la armonización, con algunos matices al interior de cada una de ellas, sintetizan las miradas iusfilosóficas sobre el asunto.

Pero la "colisión" entre derechos fundamentales, todos ellos consagrados con rango constitucional, ha trascendido ampliamente el universo habitado por juristas y cientistas políticos, para instalarse definitivamente en la comunidad. Ha sido y será un debate militante, un debate periodístico, un debate social.

¿Derecho a circular o derecho a manifestarse?, el interrogante generó encendidas polémicas durante un sinnúmero de protestas sociales protagonizadas en la argentina de los años 90, y durante los albores del siglo XXI **¿Derecho a la intimidad o derecho a la libertad de prensa?**, desde la famosa fotografía del líder radical Ricardo Balbín agonizando en su lecho de muerte, publicada por la revista *Gente* el 10 de septiembre de 1981, se han registrado decenas de episodios similares que reavivaron el debate, redimensionado por el potencial de los medios masivos de comunicación. **¿Derecho a la vida o la muerte digna? ; ¿A disponer de la propiedad inmobiliaria o a la preservación del patrimonio arquitectónico, histórico y cultural?**

Estas tensiones no son universales, ni tienen carácter atemporal. Son contingentes, y la percepción que cada sociedad tiene acerca de ellas se relaciona íntimamente con los valores que adquieren legitimidad en cada momento histórico. Pero en todo el mundo, y la Argentina no es la excepción, los textos constitucionales incorporan un amplio abanico de derechos que fueron consagrados en épocas diversas, y por lo tanto se corresponden con esquemas de legitimidad también diversos.

Se trata de constituciones pluralísticas que consagran derechos heterogéneos y "expresados en términos amplios e indeterminados, que requieren operaciones de especificación y concretización (...)

Están dispuestos en un plano de paridad o equidad, sin relaciones de prioridad o jerarquía entre los derechos reconocidos”[1].

Habitualmente, los derechos que integran este abanico histórico son ubicados por los juristas dentro de un plexo normativo que abarca tres generaciones, identificadas por el orden cronológico de su aparición. Se trata de una clasificación utilizada por los constitucionalistas de todas las naciones, y se ha convertido en una referencia obligada sobre el tema. Tanto, que actualmente se discute sobre la existencia de una cuarta generación de derechos.

Los derechos de primera generación, también conocidos como derechos civiles y políticos, irrumpen en la escena con la finalidad de tutelar a los ciudadanos frente a las intromisiones del poder estatal, características del *ancien régime.* La libertad es el valor subyacente en esta generación de derechos que **se ejercen frente al Estado**, y en consecuencia le imponen a este último un deber de abstención. Es el deber de no interferir en el ejercicio de las libertades individuales que, en el caso argentino, fueron incorporadas a la Constitución liberal de 1853, en el capítulo de “Derechos y Garantías”, también conocido como “núcleo duro”, “cláusulas pétreas” o “parte dogmática”.

En aquel texto, la presencia de los derechos culturales era ínfima. No albergaba referencias directas sobre el tema y la palabra “cultura” no aparecía en ninguno de sus artículos. La cuestión se encontraba sesgada al ejercicio de la libre creación y a la publicación de ideas (como expresiones concretas de la libertad de expresión), junto a la posibilidad de usufructuar económicamente aquellas creaciones. Este es el origen del **Derecho de Autor** en el constitucionalismo argentino, definido en el artículo 17º, *in fine,* como el derecho que le corresponde a cada *“...autor o inventor a* ***la propiedad exclusiva de su obra,*** *y a beneficiarse de ella* ***durante el término que le acuerde la ley***...”. **Fue concebido, originalmente, como una expresión concreta del derecho de propiedad, y por esa razón recibió tratamiento en ese artículo**[2].

Se trata de “...¨l*a más sagrada, la más personal de todas las propiedades*¨, decía Le Chapelier en el informe que antecedió el decreto de enero de 1791, por intermedio del cual la Asamblea Constituyente de la Revolución Francesa consagró el derecho de los autores a la representación pública de sus obras. Durante buena parte del siglo XIX, principalmente en Francia y Alemania, el derecho de autor fue tratado como dominio y propiedad...”[3].

Naturalmente, en el contexto del Estado Liberal decimonónico, la libre creación y la propiedad emergente es una alternativa que el Estado **admite** pero **no garantiza**, limitándose el ejercicio efectivo de este derecho a las posibilidades materiales de cada ciudadano para gozarlo en plenitud. Así ocurre con el derecho de enseñar y aprender, con el derecho de ejercer toda industria lícita, o con cualquier otro derecho de primera generación.

Los derechos de segunda generación, también designados como derechos sociales, económicos y culturales, nacen mirando a la igualdad como valor deseable

1. Giorgio Pino, en “Conflictos entre derechos fundamentales. Una crítica a Luigi Ferrajoli”, disponible en http://www.unipa.it/gpino/Pino,%20Ferrajoli%20sobre%20conflictos.pdf
2. El artículo 17º de la Constitución Nacional consagra el carácter inviolable de la propiedad y la figura de la expropiación por razones de interés público, dedicando el último párrafo a los derechos de autor como expresión concreta del derecho de propiedad.
3. Citado por Beatriz Busaniche en “Argentina Copy Left: La crisis del modelo de Derecho de Autor y las prácticas para democratizar la cultura”, Boll Cono Sur, página 32.

y complementario de la libertad. Ya no se trata de evitar la intromisión del Estado en los asuntos privados, sino de exigir y esperar que el Estado implemente políticas proactivas tendientes a satisfacer las necesidades de los habitantes.

En ese marco, la Constitución sancionada en 1949 incorporó entre los roles indelegables del Estado el de proteger y fomentar las expresiones culturales. Al mismo tiempo, le otorgó el máximo rango normativo a la preservación del patrimonio artístico, histórico y cultural de la nación[4]. El gobierno militar que usurpó el poder en diciembre de 1955 se propuso abrogar aquel texto, y lo concretó el 27 de abril de 1956 mediante la "proclama" suscripta por el general Aramburu y el almirante Rojas[5]. Así fue como la cultura, una vez más, quedó desprovista de todo amparo constitucional.

Finalmente, los constituyentes de 1994 aprobaron la jerarquización de once tratados internacionales en materia de derechos humanos, que fueron incorporados al texto de la Carta Magna con idéntico rango normativo. Son instrumentos cuya sanción se había producido entre los años 1948 y 1989, y consagran, por lo tanto, derechos de segunda y tercera generación[6].

La tercera generación de derechos ha sido bautizada como la generación de los derechos colectivos o los derechos "de solidaridad". La mayoría de los autores mencionan el derecho a la paz, a la cultura, al medio ambiente sano y sustentable, a la comunicación y a la información como integrantes de esta categoría. La titularidad en el ejercicio de estos derechos no radica en los sujetos individualmente considerados, sino en la comunidad, o en alguno de los colectivos sociales que la integran. Los derechos cuya titularidad recae en los usuarios de Internet, o en los lectores que concurren a las bibliotecas públicas, son un ejemplo relevante a los fines de este artículo.

Actualmente, el artículo 75º, inciso 19) de la Constitución Nacional, contiene un mandato dirigido al parlamento. Le ordena: *"...dictar leyes que protejan la identidad y la pluralidad cultural,* ***la libre creación y circulación de las obras de autor****, el patrimonio artístico y los espacios culturales y audiovisuales..."* Pero el legislador deberá cumplimentar esta manda sin olvidar la potestad otorgada en el artículo 17º, cuyo texto permanece inalterado: cada autor tiene derecho "***a la propiedad exclusiva de su obra****, y a beneficiarse de ella* ***durante el término que le acuerde la ley...****".*

Y a poco de indagar, se advierte que son varios los tratados internacionales incorporados a la Constitución que contienen disposiciones similares, en ambos

---

4. Estas definiciones fueron adoptadas en los artículos 5º, 7º y 10º inciso 4) de la Constitución Nacional sancionada en 1949, que fuera abrogada en 1956.

5. "Proclama" era el eufemismo utilizado por el gobierno militar de 1955/58, para protocolizar los decretos que dictaba de acuerdo con el documento de "directivas básicas" de la autodenominada "Revolución Libertadora".

6. Se trata de: La Declaración Americana de los Derechos y Deberes del Hombre (1948) ; La Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948) ; La Convención Sobre la Prevención y la Sanción del Delito de Genocidio (1948); La Convención Americana sobre Derechos Humanos (1969) ; el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (1966) ; el Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos y su Protocolo Facultativo (1966) ; La Convención Internacional sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación Racial (1965) ; La Convención Sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación Contra la Mujer (1979) ; La Convención Contra la Tortura y Otros Tratos o Penas Crueles, Inhumanos o Degradantes (1984) ; y la Convención Sobre los Derechos del Niño (1989). Actualmente se ha elevado a 13 el número de tratados con rango constitucional, por la incorporación de la Convención Interamericana sobre la Desaparición Forzada de Personas (aprobada en 1994 y jerarquizada en 1997) y la Convención sobre la Imprescriptibilidad de los Crímenes de Guerra y de los Crímenes de Lesa Humanidad (aprobada en 1968 y jerarquizada en 2003).

sentidos[7]. Así planteado, en 1994, el escenario del derecho autoral se avizoraba complejo y plagado de nuevos desafíos. En aquel momento, ya se mencionaba la necesidad de articular los derechos culturales emergentes de las tres generaciones, tarea que exige un profundo replanteo conceptual, legal y jurisprudencial.

Un año después, en 1995, comenzaron a comercializarse las conexiones de Internet en Argentina. Hasta entonces, sólo unos pocos miles accedían al correo electrónico y a otras aplicaciones de la red, a través de los gabinetes científicos instalados en algunas universidades y organismos públicos. Durante un lustro más, los replanteos en materia de derecho autoral se esbozaron con lentitud y transitaron, de manera casi excluyente, en el plano de las ideas. Aunque la escena ya era controvertida y la casuística profusa y conflictiva, el debate se limitaba a la intervención de los actores involucrados y los estudiosos del tema, pero la comunidad permanecía ajena al mismo.

Internet Society revela que los internautas argentinos eran ciento noventa mil en 1997, trescientos mil en 1998, quinientos mil en 1999 y más de dos millones en el epílogo del año 2000. Desde entonces la red creció exponencialmente y la cifra de usuarios en el país supera holgadamente los veinte millones. Cada vez más, esa enorme masa de navegantes observa el debate con atención, y se vuelve a su vez protagonista a través de los foros, los blogs, las redes sociales y otros espacios de discusión. Se agotó el tiempo de la tranquilidad en el intercambio de opiniones y posiciones acerca de la propiedad intelectual. Y a no dudarlo, así es mejor. No hay peor debate que el debate que una comunidad ignora o mira de modo indiferente.

Ha llegado la era de los internautas, y su advenimiento ha potenciado el conflicto entre los formatos tradicionales del derecho de autor, y el derecho a participar en la vida científica y cultural de la comunidad, a beneficiarse con los progresos de esta última, y a acceder a los bienes culturales por intermedio de la libre circulación.

Las nuevas tecnologías multiplican las potencialidades de la cultura y de la actividad creadora, y al mismo tiempo, "estas potencialidades se enfrentan al dilema de la legalidad, en un marco de tensión que llega actualmente a un punto crítico, por la diseminación de herramientas que permiten a la ciudadanía el ejercicio de prácticas antes vedadas por los entornos tecnológicos, pero hoy habilitadas por la digitalización, como la conservación de archivos, la multiplicación de obras a un costo ínfimo, la redistribución a través de redes de pares y sitios de Internet, la posibilidad de crear nuevos tipos de obras (remix o mashup)"[8], entre otras.

Es un debate apasionante que presenta aristas jurídicas, filosóficas, económicas y culturales. Se espera que la discusión alumbre reformas en la legislación vigente para garantizar el ejercicio de los derechos culturales comunitarios, sin sepultar el legítimo derecho que le pertenece a cada autor. Sin embargo, los actores sociales, políticos y económicos que presentan sus argumentos, ejerciendo la comprensible defensa de sus intereses, orientan su relato, cada vez más, a demostrar la prevalencia de un derecho sobre el otro.

En muchos foros se advierte una enorme polarización de ideas marcada por la amenaza que los agentes de la industria y los usuarios perciben, recíprocamente, en la posición antagónica. Este clima se acrecentó durante los últimos años, y se ha visto

7. vg:Artículo 15º del Pacto Internacional de los Derechos Económicos, Sociales y Culturales, entre otros.
8. Beatriz Busaniche, *"El ejercicio de los Derechos Culturales"*, disponible en http://www.bea.org.ar/2010/10/el-ejercicio-de-los-derechos-culturales

exacerbado por las decisiones que algunos tribunales adoptaron contra los creadores de páginas Web destinadas a alojar contenidos y facilitar el intercambio entre los usuarios. En este escenario, es importante comprender la profundidad del fenómeno y transitar el debate sin dogmatismos.

De un lado, habrá que entender que postular la circulación irrestricta de obras protegidas, sin desarrollar herramientas modernas para la protección del derecho autoral, no será siempre, ni necesariamente, una posición progresista o inclusiva. El talento de cualquier creador y el tiempo para desarrollarlo, depende, en primer término, de que ese creador resuelva un aspecto tan elemental como su propia supervivencia. La producción de bienes culturales, que se constituye como un enorme acervo comunitario para que esos mismos bienes se regeneren y se reciclen bajo nuevas formas y con nuevos significados, requiere autores que le dediquen tiempo a producir. En la Edad Media, el artista huérfano de un mecenas carecía de medios, pero el artista patrocinado ejercía un arte condicionado.

Del otro lado, no es posible ignorar los condicionamientos que los autores padecen por "razones de mercado" en la actualidad. Y que no siempre, con los modelos de negocios vigentes, las regalías o los derechos destinados a asegurar una vida digna para los creadores, cumplen su función adecuadamente. Por esa razón, pregonar un modelo absoluto de propiedad autoral, sin límites o replanteos frente a las nuevas tecnologías, no siempre será una posición que coadyuve a la defensa de nuestros creadores.

Desarrollar canales que faciliten la relación con millones de usuarios que potencialmente pueden utilizar sus creaciones, así como repensar en qué casos podría implementarse la figura del "uso justo" por parte de los usuarios, y en cuáles debería requerirse inexorablemente la autorización previa, es una necesidad insoslayable.

Es importante retomar la senda de la armonización, sin renunciar al debate filosófico sobre la existencia de nuevos paradigmas o sobre la vigencia de la propiedad intelectual. Si el debate transita únicamente, o esencialmente, en el plano de la confrontación, las reformas estarán más lejos. Los derechos fundamentales tienen carácter interdependiente, y mientras la sociedad les asigne ese carácter otorgándoles la mayor jerarquía normativa, no resulta posible pensar en la supervivencia del más apto o del más moderno, es necesario ejercerlos de forma articulada. Es una obligación indelegable del Estado encontrar los canales para concretar esa articulación, escuchando todas las voces.

Es necesario también, en ese camino, identificar los aspectos de la ley vigente que podrían modificarse o complementarse con mayor rapidez, porque se relacionan con debates que han madurado más que otros, y trabajar para concretar esas reformas.

En los foros virtuales, en las aulas universitarias, en los incontables congresos, jornadas o simposios que se ocuparon del tema desde el derecho, la comunicación, o el mundo de la empresa, se han esbozado propuestas orientadas a reformar la ley 11.723. El Congreso Nacional ha sancionado algunas modificaciones mientras otros proyectos aguardan la maduración de las condiciones que posibiliten su tratamiento y sanción. Estas propuestas ponen el foco en diferentes aspectos de la ley que van desde las definiciones conceptuales hasta las disposiciones especiales, atravesando temas como la titularidad, los plazos de protección legal, los contratos de edición, el registro de las obras, todo se discute.

En mi opinión, dentro de esta diversidad, existen dos temas que requieren prioritaria atención. El tema de las "limitantes" y el de la tipificación penal prevista en nuestra ley. He priorizado el marco conceptual desarrollado hasta el momento, y por esa razón abordaré ambos aspectos de modo introductorio, con el objeto de aportar algunos elementos para un debate que en la actualidad ya integra el epicentro de la discusión.

DEL "USO JUSTO" O LAS "LIMITANTES" AL DERECHO DE AUTOR. CONCEPTO Y ESTADO DE SITUACIÓN

Si existe una afirmación que nadie controvierte en el ámbito del derecho constitucional, es la que postula el carácter relativo de los derechos. Ningún derecho es absoluto: todos ellos se gozan, y se ejercen, **"...conforme a las leyes que reglamentan su ejercicio..."**[9].

Cuando el Estado reglamenta el ejercicio de un derecho, lo hace utilizando su "poder de policía". Con este nombre se designa a la actividad reglamentaria orientada a garantizar el orden público y la vigencia integral de los derechos constitucionales, procurando que el ejercicio de algunos no resulte lesivo para otros de idéntico rango. Se trata de una potestad cuya validez aparece condicionada a la presencia de "un principio de razonabilidad que disipe toda iniquidad, y que relacione los medios elegidos con los propósitos perseguidos"[10].

En rigor, antes de afirmar que los derechos se pueden limitar, "hay que dar por verdad que, ontológicamente, son limitados, porque son derechos de los hombres ¨en sociedad y ¨en convivencia"[11].

La Convención Americana sobre Derechos Humanos establece que los derechos fundamentales *"...están limitados por los derechos de los demás, por la seguridad de todos, y por las justas exigencias del bien común en una sociedad democrática..."*[12]. En sentido análogo se pronuncian los artículos cuarto y quinto del Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos y del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, que también poseen rango constitucional en Argentina.

Naturalmente, los derechos de autor y los derechos conexos[13] no están exentos de la aplicación de este principio, y en consecuencia, son relativos. En todas las naciones, las leyes de propiedad intelectual admiten esa relatividad instaurando un doble límite. En primer término, incorporan un límite temporal mediante el establecimiento de plazos que determinan la permanencia de una obra dentro del "dominio privado". Agotado

9. Principio reconocido en los artículos 14º y 28º de la Constitución Nacional, e incorporado con formulas muy similares a todas las constituciones de origen latino y anglosajón.
10. Definición de la Corte Suprema de la Nación en el caso "Irizar c/Provincia de Misiones" (12/9/96), reiterada en otros precedentes del tribunal.
11. Germán Bidart Campos, *Manual de la Constitución Reformada,* Ediar, 1998, página 344.
12. Léase el artículo 32º de este tratado internacional, también conocido como Pacto de San José de Costa Rica.
13. Los derechos conexos integran el ámbito del derecho autoral, pero su titularidad no es ejercida por los creadores como podría ocurrir en el caso de un guionista, un coreógrafo o un compositor, sino por los intérpretes, los productores de fonogramas y los radiodifusores, en relación con el uso que los terceros le otorgan al producto de su actividad.

ese plazo, los derechos patrimoniales se extinguen para sus titulares, y sus creaciones pasan a integrar el "dominio público"[14].

En segundo lugar, cada ley incorpora un conjunto de excepciones que restringen la potestad exclusiva de los autores o derechohabientes para explotar económicamente sus obras, y restringen también el derecho de los intérpretes a percibir una compensación económica por la comunicación pública de sus interpretaciones. Estas excepciones adquieren la forma de licencias legales, que, en situaciones particulares, habilitan la utilización de obras protegidas sin autorización.

En general, en los países de habla hispana, y en otros europeos como Suecia o Grecia, estas excepciones reciben el nombre de "limitantes" o "limitaciones". En Alemania se utiliza el término "límites"; en Suiza el de "restricciones"; en el Reino Unido se habla de "actos autorizados" y en Portugal de actos de "utilización libre", entre otras denominaciones[15].

Algunas legislaciones han incorporado la noción de "uso justo" o "uso legítimo". Se trata de una idea acuñada por la jurisprudencia anglosajona, que se orienta a la libre utilización de material protegido, siempre que se verifique, en el caso concreto, una relación "razonable" entre la naturaleza de la obra utilizada, la finalidad perseguida en cada uso, la dimensión de la porción utilizada, y la potencialidad dañosa para el titular de los derechos económicos. Bajo parámetros similares, el Convenio de Berna, contempla la posibilidad de que los estados signatarios prevean excepciones o situaciones de "uso justo" en sus leyes locales[16].

La idea de que exista un "uso justo", más allá de los criterios que pondere cada nación para determinar su concurrencia, aspecto que en última instancia se vinculará con sus políticas públicas en la materia, resulta descriptivamente una mejor idea. En la actualidad la noción de "uso" remite a la actividad que despliega cada usuario cuando apela a las tecnologías de información y comunicación para interactuar con la riqueza cultural preexistente. Y la adjetivación posterior si hablamos de "uso justo", le asignaría legitimidad jurídica y axiológica a esa actividad.

La idea de "excepción", "límite" o "limitante", siempre estará ligada a la noción de tolerancia. No parece apropiado que el Estado "tolere" una "excepción" en la utilización de los recursos culturales. Siempre será mejor que el Estado "fomente" un "uso racional", con el permanente objetivo de garantizar los derechos constitucionales de todos los actores involucrados.

En la Argentina tenemos una herramienta legal que data del año 1933 y contempla estas excepciones bajo el nombre de "limitaciones". Señala explícitamente que la propiedad intelectual, y por lo tanto el derecho de autor, se regirán "...por las

14. En Argentina se prevé un plazo genérico de setenta años contados a partir del 1º de enero del año siguiente a la muerte del autor. Para las obras cinematográficas el plazo es de 50 años contados desde el fallecimiento del último colaborador, y para las obras fotográficas es de 20 años desde su primera publicación. Es necesario mencionar, aunque no hemos desarrollado este tópico en particular, que se trata de un aspecto muy controvertido en la actualidad y también integra el centro de los debates sobre la problemática.

15. Véase *"Estudio sobre las limitaciones o excepciones al derecho de autor y los derechos conexos en beneficio de las actividades educativas y de investigación, en América Latina y el Caribe",* disponible en http://www.wipo.int/edocs/mdocs/copyright/es/sccr_19/sccr_19_4.doc

16. El Convenio de Berna para la Protección de Obras Literarias y Artísticas es uno de los instrumentos internacionales señeros en materia de propiedad intelectual. Fue suscripto el 9 de septiembre de 1886, y revisado o completado en Paris en 1896, en Berlín en 1908, nuevamente en Berna en 1914, en Roma en 1928, en Bruselas en 1948, en Estocolmo en 1967, y nuevamente en Paris en 1971 y 1979. Actualmente, cuenta con 165 países signatarios.

disposiciones del **derecho común, bajo las condiciones y limitaciones establecidas en la presente Ley….”**. De este modo, la propiedad de los autores se identifica con las formas tradicionales de dominio en consonancia con la filosofía de la Constitución liberal. Esta definición debería ser revisada, pero lo más importante es alcanzar los consensos que permitan modernizar los escenarios legales de “uso justo” o “uso racional”. El análisis de la legislación comparada indica que el número de situaciones autorizadas y el formato específico de estas autorizaciones ha quedado anacrónico en nuestro país.

No se trata de un dato esgrimido únicamente por las fundaciones o asociaciones civiles de usuarios que se ocupan del tema, sino de una realidad que puede apreciarse si se estudian los documentos elaborados por la OMPI. Efectivamente, en el seno de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual funciona el Comité Permanente de Derechos de Autor y Derechos Conexos, con representación de los ciento ochenta y cinco estados que integran la organización.

Este Comité ha sesionado en veintitrés oportunidades desde su primera reunión que se celebró en Ginebra en noviembre de 1998. Las “excepciones” consagradas por las diferentes legislaciones se han convertido en un tema de análisis permanente de este foro, y se han elaborado informes por región con el estado de avance en cada caso.

La ley argentina no se ha modificado sustancialmente en este aspecto, y desde 1933 sólo ha incorporado tres nuevas limitantes, o como preferimos llamarlas, situaciones de “uso justo”: 1) La licencia legal para utilizar obras protegidas en los espectáculos de entrada libre y gratuita ofrecidos por elencos artísticos estatales ; 2) La licencia legal para quien haya recibido un software de parte de su autor a los fines de generar una copia única de salvaguarda (backup), y 3) La licencia legal para reproducir y distribuir obras científicas o literarias en sistemas especiales para ciegos y personas con otras discapacidades perceptivas, siempre que la reproducción y distribución sea hecha por entidades autorizadas.

Estas licencias fueron incorporadas en los años 1973, 1998 y 2007, respectivamente. Se trata de un aporte importante pero insuficiente con miras a la articulación de los derechos en juego, porque abarca un número de casos potencialmente limitado, si se lo compara con las situaciones conflictivas originadas en el uso de las tecnologías digitales.

Entre las “limitantes” que integran el texto original, mencionaremos, por la importancia de su cometido, la habilitación legal para representar o ejecutar obras protegidas sin autorización, durante los actos organizados por los establecimientos educativos, siempre que esos actos se vinculen con el cumplimiento de sus fines.

Pero la inmediata imposición de que el evento no sea difundido fuera del lugar de realización debería ser revisada. No es posible sopesar de igual modo que una señal televisiva privada registre un espectáculo teatral organizado en un colegio para retransmitirlo en durante un espacio cultural de su programación con tandas publicitarias comercializadas, o que la directora del establecimiento educativo filme el evento con su cámara personal para compartir la experiencia durante un congreso de autoridades escolares. Ambas prácticas estarían vedadas si autorización, pero la segunda no debería estarlo.

También es preocupante que la Argentina sea uno de los veinte países en el mundo que no cuenta con excepciones o presupuestos legales de “uso justo” relacionados con la actividad de las bibliotecas y archivos públicos o populares[17].

“Las bibliotecas son las garantes -por antonomasia- del derecho de acceso a la información por parte de la comunidad a la cual prestan servicio, poniendo el conocimiento a disposición de todos los ciudadanos, sin importar edad, raza, credo, género o posición (…) han contribuido y contribuyen al desarrollo de las sociedades, sirviendo al traspaso del conocimiento de generación en generación y es por ello que puede afirmarse que la democracia y las bibliotecas tienen una relación simbiótica”[18].

Un estudio efectuado por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual en noviembre de 2008, relevó 149 legislaciones de los 184 estados miembros hasta esa fecha, y concluyó que “en 128 de estos países, existe al menos una excepción legal en favor de las bibliotecas, y, en la mayoría de ellos, se prevén numerosas disposiciones al respecto”[19].

En America del Sur, la reforma más reciente sobre este punto se ha concretado en Chile en abril del año 2010. Por intermedio de la ley 20.435 se modificó la ley 17.336, y se confirió a las bibliotecas la facultad de efectuar copias o reproducciones para preservarlas o sustituir obras en caso de pérdida o deterioro; se habilitó esa misma práctica para contribuir con otra biblioteca en similar situación; quedó habilitada la copia de una obra para incorporarla a la colección permanente de la institución, **y también la copia a solicitud de un usuario, siempre que se trate de fragmentos y se destine para uso personal**.

En todos los casos y con la mira puesta en la articulación de los derechos involucrados, **se prevé que la obra copiada no deberá encontrarse disponible para la venta al público por un plazo de tres años, y que siempre deberá tratarse de bibliotecas sin fines de lucro**.

Se faculta también a estas instituciones para efectuar traducciones al español de obras escritas en idioma extranjero, siempre que el titular no haya publicado la traducción en el país, y lo que resulta más interesante, se las faculta a reproducir obras con el objeto de que estas sean consultadas gratuita y simultáneamente por un “número razonable” de usuarios en terminales de red que pertenezcan a la institución, pero **garantizando que estos usuarios no puedan generar copias electrónicas en esas terminales**.

Es deseable que en la Argentina se profundice el debate sobre este aspecto teniendo en cuenta los anteproyectos elaborados, y sumando nuevos aportes, para incorporar al texto de la ley algunos presupuestos de “uso justo” relacionados con la actividad de las bibliotecas públicas.

Por último, es importante señalar que en todo el mundo se está discutiendo si la “copia privada”, es decir, la reproducción efectuada para uso personal del copista sin

---

17. Llamativamente, la Argentina y Brasil son los únicos países sudamericanos sin previsiones legales al respecto. Se agrega Costa Rica en el ámbito Latinoamericano, y los restantes, a nivel mundial son Burkina Faso, Burundi, Camerún, Costa de Marfil, Guinea, República Árabe de Libia, Namibia, República Democrática del Congo, Senegal, Seychelles, Swazilandia, Togo, Irak, Kuwait, Yemen, Haití y San Marino.
18. Heller Carlos, disponible en http://www.carlosheller.com.ar/2011/01/12/excepciones-a-la-ley-de-propiedad-intelectual.
19. *Estudio sobre las limitaciones y excepciones al derecho de autor, en beneficio de las bibliotecas y archivos*, disponible en http://www.wipo.int/meetings/es/doc_details.jsp?doc_id=109192

fines lucrativos, que cualquier usuario puede efectuar apelando a cualquier medio digital, debe constituirse como una situación de "uso justo", eliminando la necesidad de autorización previa.

Varios países han habilitado esta posibilidad. Pero mientras algunos lo han hecho sin desarrollar escenarios complementarios de compensación económica, otros han utilizado herramientas de política fiscal, generando un tributo adicional sobre la compra de los soportes digitales, con el objeto de conformar un fondo compensatorio para los creadores. Esta última medida se ha popularizado como "canon digital", aunque la denominación carece de rigurosidad técnica[20].

Argentina integra el grupo de países cuya legislación guarda silencio sobre la "copia privada". Es un debate interesante cuyas aristas, por razones de espacio, no podremos profundizar en esta oportunidad. Sin embargo, habrá que distinguir la discusión sobre la copia privada, y sus efectos sobre los derechos patrimoniales del autor, respecto del escenario que nuestra ley presenta en materia penal, y que merece un párrafo aparte. Y es que mientras se transitan estos debates, que todavía podrían durar un tiempo mas, no parece legítimo que algunas conductas, desprovistas de toda maliciosidad, permanezcan punibles con la misma rigurosidad que otras que constituyen verdaderos delitos.

PUNIBILIDAD EN LA ERA DIGITAL: UNA REVISIÓN NECESARIA

En materia penal, la ley 11.723 describe las conductas lesivas para la propiedad intelectual entre los artículos 71° y 74°.

El artículo 71° establece un tipo penal genérico al disponer que *"... Será reprimido (...) el que de cualquier manera y en cualquier forma defraude los derechos de propiedad intelectual que reconoce esta Ley...".* El texto de este artículo contiene una remisión expresa al artículo 172° del Código Penal, que prevé una escala de un mes a seis años de prisión para las formas básicas de la "defraudación" o "estafa".

El artículo 72°, contempla los delitos directamente vinculados al derecho autoral. Los define diferenciando cuatro acciones merecedoras de idéntico reproche, con la misma escala penal que la prevista para el tipo genérico. De sus cuatro incisos, a), b), c) y d), dejaremos la referencia al primero para el último lugar de este análisis.

El **Inciso b)** reprime a quien "... *falsifique obras intelectuales, entendiéndose como tal la edición de una obra ya editada, ostentando falsamente el nombre del editor autorizado al efecto...*". Se trata de un tipo penal que difícilmente admita la ausencia de dolo. Quien **"ostente falsamente"** actuará con premeditación

El **Inciso c)** penaliza al que "...*edite, venda o reproduzca una obra suprimiendo o cambiando el nombre del autor, el título de la misma o alterando dolosamente su texto*...". Adviértase que el acto de **"suprimir o cambiar"** también reviste naturaleza dolosa.

El **Inciso d)** pune a quien "...*edite o reproduzca un mayor número de los ejemplares debidamente autorizados...."* Con excepción de una confusión o error sobre la cantidad

20. La autoralista Delia Lipszyc explica que la idea de canon es inapropiada y no se ajusta al cometido del instrumento. Señala que corresponde hablar de "remuneración compensatoria" porque se devenga durante la utilización del trabajo ajeno. Véase: *Derechos de Autor en las Industrias Culturales,* editado por la Secretaría de Cultura de la Nación, 2011, página 107.

de ejemplares autorizados, planteo que sería objeto de prueba en cada caso, la violación del límite fijado por el autor también será un acto doloso. Algo similar ocurre con los supuestos especiales contemplados en el artículo 72° bis, que no reproducimos por razones de brevedad.

Pero el **Inciso a)** del artículo 72° se limita a criminalizar a quien ***"…****edite, venda*, ***o reproduzca por cualquier medio*** *una obra sin autorización****….".***

En este caso, a diferencia de los anteriores, habrá que analizar cuidadosamente si la acción resulta fatalmente dolosa. Si la copia no autorizada se concreta con la intención de venderla, posiblemente el ánimo de lucro inclinaría al juzgador a presumir el carácter doloso de la conducta. Pero la reproducción "a secas", desprovista de las intenciones descriptas por los incisos anteriores, no siempre permitirá esa conclusión.

El acto de reproducir se ha visto resignificado por la celeridad que la tecnología le proporciona a quien lo ejecuta. Si alguna vez fue necesario reproducir en forma manuscrita un texto para obtener una copia a partir de su original, nadie podría afirmar que semejante empresa no implicase la cabal comprensión sobre el hecho mismo de la reproducción.

Pero las plataformas tecnológicas modernas modifican radicalmente este planteo. Tanto, que la comprensión sobre el carácter antijurídico de la conducta podría verse afectada cuando alguien utiliza una técnica de reproducción muy habitual y generalizada desde su propia socialización. En ese caso, podrá ocurrir que el sujeto jamás haya internalizado ese acto otorgándole un significado disvalioso.

Y es que técnicamente, un estudiante que navegando en la web decide leer un extenso ensayo en formato "pdf", y utiliza la función "**guardar como**" de su navegador para continuar leyendo al día siguiente con renovada energía, **lo reproducirá**.

Si alguien conserva el original muy deteriorado de una novela que el padre le obsequió antes de morir con una dedicatoria personal, y resuelve escanear o fotocopiar la obra con el objeto de resguardarla y regalarle un ejemplar a su hijo en el futuro, **la reproducirá**.

Si un científico que viaja a un congreso de su especialidad y observa una filmina con una formula graficada de modo novedoso, decide fotografiarla con su celular para compartir la imagen con sus alumnos al regresar, **la reproducirá**.

Si una persona ha adquirido un CD doble de voluminoso embalaje en una tienda de música, y resuelve copiar diez pistas de ese disco en un pendrive, con el objeto de escucharlas en su automóvil, evitando la incomodidad de llevar la caja en la guantera, **las reproducirá**.

Habrá que preguntarse si el denominado "error de prohibición", bajo la modalidad que Eugenio Raúl Zaffaroni denomina "error de comprensión", podría configurarse en estos casos. Se trata de aquella situación que "impide la internalización o introyección de la norma por mucho que esta sea conocida"[21]. En todo caso, este es un aspecto que solo puede valorarse en el caso concreto y no me extenderé al respecto porque se trata de un debate técnico que integra el ámbito del derecho penal, y más específicamente, el cuarto estrato de la "teoría del delito" que es la "culpabilidad".

Lo cierto es que la jurisprudencia registra numerosos precedentes a nivel internacional, regional, y algunos a nivel local, que revisten carácter desincriminatorio

21. Eugenio Raúl Zaffaroni, *"Derecho Penal: Parte General"*, Ediar,1997, página 544.

en casos de copia personal no lucrativa. Pero no es menos cierto que esta tendencia no se ha materializado todavía en la letra de nuestra ley.

Ya mencionamos que existe un extenso debate para discernir si estas prácticas deberían transformarse en casos de "uso justo" aprobando una licencia legal que las habilite sin necesidad de autorización previa, y al mismo tiempo, si corresponde instrumentar un fondo de compensación económica en estos casos. Siempre será posible avanzar en la mejor alternativa para instrumentar tal pretensión. Pero no es posible insistir con una legislación que contemple penas privativas de libertad para los casos donde se efectúa una copia privada sin ánimo de lucro, y con fines científicos, educativos, recreativos o de conservación.

El carácter delictual de la reproducción, si se verifican estos móviles, ha perdido legitimidad a la luz de los derechos constitucionales que analizamos en la primera parte de este capítulo, aunque ello no implica afirmar que la misma deba efectuarse con total prescindencia del autor. En mi opinión, el artículo 72, inciso a) de la ley 11.723 debería modificarse.

PALABRAS FINALES

Hemos desarrollado, parcialmente, dos aspectos que integran el epicentro de las discusiones en materia de derecho autoral. El "uso justo" y la punibilidad.

Pero prefiero destacar las ideas volcadas en la primera parte de este trabajo acerca de la direccionalidad y las características que puede adquirir el debate sobre el conflicto de derechos en esta materia.

Evitar los dogmatismos y la defensa ciega de los intereses involucrados, y trabajar articuladamente, con rigurosidad técnica y un Estado presente, es el único camino posible para compatibilizar los derechos involucrados, que poseen carácter interdependiente.

CUARTA PARTE

PERSPECTIVAS Y MODELOS

#Artopoulos

#Igarza

DESARROLLO 2.0. EL DESAFÍO DE LAS INDUSTRIAS CREATIVAS

ALEJANDRO **ARTOPOULOS**

Director del Laboratorio de Tecnologías del Aprendizaje Ubicuo de la Escuela de Educación de la Universidad de San Andrés (CIC). Sociólogo, UBA; Master en Gestión de la Tecnología, UBA; Master y Candidato a Doctor en Sociedad de la Información y el Conocimiento, UOC. Consejero Asesor de Conectar Igualdad. Profesor Invitado UBA, UNGS, y Università di Bologna. Consultor INTEL, IIPE-UNESCO, AACREA, BID-FOMIN, PNUD.

“ **#IndustriasCulturales** #IndustriasCreativas #unctad #DiseñoWeb #videojuegos #RedesSociales #ConvergenciaTecnológica #TecnologíasdelaInformaciónylaComunicación

¿La sociedad del conocimiento es solo para los países ricos o también sucede en países en desarrollo? ¿Apple, Google y Amazon son los tres jinetes del apocalipsis digital de las culturas nacionales o son plataformas de comercialización globales de contenidos y bienes culturales locales? ¿Existen oportunidades de desarrollo para Latinoamérica desde las industrias creativas? ¿Estamos preparados para convertir el talento local en divisas y empleos de calidad para nuestros jóvenes?

Luego de la crisis del 2001 nos sorprendimos con la aparición de nuevas industrias culturales que batieron récords de exportaciones. Generaron contenidos que fueron consumidos en países de todo el mundo. Hubo universidades que abrieron carreras novedosas en “Diseño y Programación de Videojuegos” que estimularon la creación de empresas basadas en conocimiento. Una empresa de videojuegos argentina fue comprada por Disney. A su vez otra empresa argentina de desarrollo de software compró una empresa norteamericana de aplicaciones para móviles ubicada en el Silicon Valley. Google y Facebook eligieron Buenos Aires para localizar sus operaciones latinoamericanas, en tanto es la Argentina el primer país de la región en tener un capítulo propio y un representante en el board de la Fundación Wikimedia. De hecho el país lidera junto con Uruguay el ranking de exportación de software y servicios informáticos en Latinoamérica. Mercado Libre, fundada en Buenos Aires, al calor de la fiebre punto com de fin de la década del noventa hoy es la única empresa latinoamericana que cotiza en NASDAQ. ¿Qué es lo que está pasando?

Las industrias culturales representan una oportunidad para aquellos países, como la Argentina, que a diferencia de China, India o Brasil, no disponen de trabajo barato, pero sí de una fuerza de trabajo educada y con visión global. Estas “clases creativas” pueden participar activamente del comercio mundial de bienes intangibles y elevar el valor agregado promedio del PIB de un país que por décadas confió infructuosamente que las industrias tradicionales cumplieran ese rol frente la matriz agroexportadora. Lo que está sucediendo es que los emprendedores de las industrias creativas argentinas han dando signos de responder positivamente a las oportunidades que ofrece el mercado mundial aun cuando pocos actores sociales se han percatado de lo difícil que es lograr este tipo de inserción internacional para otras naciones. Quizá sea hora de tomar nota, entender la complejidad de

la emergencia de las industrias culturales en el nuevo milenio y establecer las políticas públicas que además de apoyar hagan de esta tendencia uno de los rasgos definitivos de nuestro desarrollo socioeconómico creando las infraestructuras y las instituciones necesarias para levantar el complejo de las industrias creativas argentinas.

INDUSTRIAS CREATIVAS

No hay una forma simple y directa de definir a las industrias creativas. Hay muchos debates alrededor de la emergencia de este fenómeno y toda una ecología de conceptos que las circundan: “industrias culturales”, “economía creativa”, “creatividad”, “productos creativos”, “convergencia digital”, “ciudades creativas”, “clusters creativos”, “regiones creativas”, “clases creativas”. Algunos de estos conceptos vamos a retomarlos más adelante pero, si tuviéramos que dar una respuesta directa, podríamos tomar la definición de UNCTAD que dice: las industrias creativas pueden ser definidas como *“los ciclos de creación, producción y distribución de bienes y servicios que usan creatividad y capital intelectual como sus insumos primarios. Que comprenden un conjunto de actividades basadas en el conocimiento que producen bienes tangibles y servicios intangibles intelectuales o artísticos con contenido creativo, valor económico y objetivos de mercado.”* (UNESCO, 2008: 4.)

Si bien podemos profundizar la reflexión mediante una aproximación holística diciendo que la economía creativa trata de interacciones complejas entre la cultura, la economía y la tecnología en el mundo contemporáneo globalizado dominado por símbolos, textos, sonidos e imágenes, en este artículo nos vamos a limitar a decir que el fenómeno emergió en un tiempo y lugar determinados. A principios de los noventa, luego de la caída del muro de Berlín, la apertura de las economías europeas y la consolidación del proceso de la segunda globalización, las naciones seguidoras del liderazgo económico norteamericano, en particular Inglaterra y Australia revisaron sus políticas de desarrollo en clave creativa entendiendo que su reconversión industrial tenía que marchar en esa dirección.

Las industrias creativas de alguna forma son la piedra filosofal del desarrollo, ya que eleva el valor agregado promedio de la economía nacional, crea empleos de calidad y exporta bienes diferenciados en tanto genera inclusión social, diversidad cultural y desarrollo humano sin dañar el medio ambiente. Las industrias creativas están en la actualidad entre los sectores más dinámicos del comercio mundial. En el período 2000-2005 se evidenció su característica de sector de alto crecimiento, cuando el comercio mundial de bienes y servicios creativos experimentaron un aumento sin precedentes del 8,7% anual, alcanzando un valor total de exportaciones de $424,4 billones de dólares en 2005, representando el 3,4% del comercio mundial de acuerdo con UNCTAD.

En cierta forma podemos decir que los países desarrollados, en particular en Europa, se dieron cuenta de que no había razón para continuar con el monopolio norteamericano en las industrias culturales y tomaron medidas para competir con Hollywood participando activamente de los mercados creativos. El término “industrias creativas” apareció recientemente en el campo de las políticas públicas, en Australia en 1994, en ocasión del lanzamiento del informe, *Creative Nation*. Pero fue en el Reino Unido en

1997, cuando el Gobierno, a través del Departamento de Cultura, Medios y Deportes, estableció la *Creative Industries Task Force,* que hoy sigue activa[1].

Algunos autores señalan que las industrias creativas están en el centro y son el motor de la Sociedad del Conocimiento. En tanto Manuel Castells en su clásico trabajo *La Era de la Información* definió que el paso del industrialismo al informacionalismo no es el equivalente histórico de la transición de las economías agrícolas a las industriales, ya que ahora hay agricultura/industria/servicios informacionales. Esto quiere decir que las tres producen y distribuyen bienes basándose en información y conocimiento incorporados al diseño del producto y el proceso de trabajo, es decir lo que distingue a nuestra especie: su capacidad superior de procesar símbolos. En este sentido radical todas las actividades económicas deberían ser industrias creativas (Castells, 1996).

Continuado esta reflexión el sociólogo Richard Florida se ocupó directamente de las bases sociales del fenómeno de las industrias creativas cuando afirmó que en la sociedad contemporánea hay una nueva clase dominante: la clase creativa. Son los profesionales, científicos, arquitectos, diseñadores, educadores y artistas cuya presencia genera dinamismo en las áreas urbanas, las "ciudades creativas", mediante su función de crear nuevas ideas, nuevas tecnologías o nuevos contenidos creativos. Estos trabajadores del núcleo creativo agregan valor económico mediante la creatividad, comparten un *ethos* común de valores de expresión, autonomía, apertura, diversidad, y meritocracia. En este aspecto coincide con Castells cuando afirma que el capitalismo informacional se caracteriza por la distinción entre el trabajo autónomo y el heterónomo.

Florida desarrolló la "teoría de las tres T" del crecimiento económico: tecnología, talento y tolerancia. El talento es el motor de una nueva economía basada en servicios de valor agregado, la tolerancia es el mecanismo de atracción del capital humano. La tecnología no es otra cosa que el medio de producción privilegiado del procesamiento de símbolos de la economía creativa, también el medio de distribución ideal para los bienes culturales, y por último el canal mediante el cual se asegura que lo diverso sostiene permanentemente la integración social.

Como se trata de una materia muy reciente también hay debate acerca de la lista definitiva de las industrias creativas. Si bien hay cuatro modelos que dan cuenta de las características estructurales del "sector" de acuerdo con diferentes perspectivas: UK DCMS, Texto simbólico, Círculos Concéntricos y WIPO; aquí vamos a caracterizar dichas industrias partiendo de estos modelos con el objetivo de pensar la problemática de países en desarrollo con industrias culturales maduras como es el caso de la Argentina.

Por un lado se encuentran las artes y formas culturales tradicionales que históricamente conformaron formas económicas concretas tanto vendiendo productos culturales de la práctica de dichas artes, a saber: Literatura, Música, Teatro y las Artes Visuales, también denominado el núcleo de artes creativas en el modelo de Círculos Concéntricos. En segundo lugar encontramos los servicios creativos de Diseño y de la Industria de los Medios, las prácticas profesionales que emergieron en el capitalismo tales como la Arquitectura, la Publicidad, el Diseño de moda, el Diseño gráfico e industrial, y los servicios asociados al cine, el video, la TV y la radio. En ambos casos consideramos también a sus derivados, producto de la convergencia con las tecnologías de

1. http://www.culture.gov.uk/what_we_do/creative_industries/default.aspx (consultado el 11.jun.2012)

la información y la comunicación (Tics). Por lo tanto podemos encontrar en el cruce entre las artes creativas y las Tics a los productos de las artes electrónicas o bien a la reconversión completa de la industria de la música o del libro debido a los cambios en las formas digitales de distribución y consumo. Lo mismo sucede con el proceso de tercerización global del mercado de servicios creativos, en particular Arquitectura, Diseño y Formatos de TV.

TABLA 1. CLASIFICACIÓN DE INDUSTRIAS CREATIVAS

Nucleo de Artes Creativas	Diseño y Medios	Industrias digitales	Industrias híbridas
• Literatura • Música • Teatro • Artes visuales	• Arquitectura • Publicidad • Diseño de moda • Diseño gráfico e industrial • Cine y video • TV y radio	• Software • Videojuegos • Nuevos medios • Contenidos digitales • Animación	• Electrónica de consumo • Juguete • Alimentos (ej. vino) • Turismo • Deporte • Antigüedades • Artesanías • Gastronomía

Fuente: Elaboración propia en base a datos de UK DCMS y UNCTAD.

Las Tics generaron por su parte varias industrias creativas digitales productos de la innovación radical: el software, nuevos medios, contenidos digitales, animación y los videojuegos. Por último dentro de las industrias tradicionales encontramos algunas en las cuales hay productos creativos híbridos, estos son: la electrónica de consumo, la industria del juguete, las antigüedades y las industrias asociadas del turismo, la gastronomía, el deporte y las artesanías. Esta última categoría, presente en la clasificación de UNCTAD, es limítrofe y podemos considerarla solo cuando tomamos los servicios de diseño de sus productos.

El peso económico de estas categorías no es parejo. Según un informe de la autoridad británica DCMS más del 80% de la facturación de las industrias creativas se concentran en 5 categorías: 37% software, videojuegos y contenidos digitales, 15% editorial, 11% radio y TV, 9% diseño y 9% publicidad. Por lo tanto si bien podemos tener una aproximación sensible a las expresiones culturales, el aporte real que cada uno de los subsectores puede hacer al desarrollo socioeconómico tienen pesos específicos muy dispares.

Quizá por ello, de acuerdo con un informe de la Comisión Económica Europea[2], la gran mayoría de los países en desarrollo no están en condiciones de aprovechar sus capacidades creativas. Se trata de una combinación de debilidades de las políticas industriales desactualizadas y el sesgo "provincial" de la mayoría de los funcionarios y empresarios. A pesar de la riqueza de su diversidad cultural y la abundancia del

2. *Economy of Culture in Europe,* study prepared for the European Commission by KEA, European Affairs, Brussels, 2006.

talento, estos países no pueden beneficiarse de su enorme potencial, ni superar los obstáculos domésticos e internacionales que necesitan ser entendidos y manejados con políticas e instituciones multidisciplinarias de avanzada con una perspectiva global. Sin embargo no es el caso de la Argentina. El país ha podido, aun cuando no es muy consciente de la totalidad de sus potencialidades, sacar provecho de sus talentos.

COMPETITIVIDAD CREATIVA

La transformación económica del país durante la década del noventa no debería ser reducida al proceso de privatizaciones ni a la destrucción del remanente de las industrias sustitutivas. Durante ese período el país absorbió un profundo impacto por la apertura a las corrientes globales; sectores de la cultura totalmente impermeables al entorno de la mundialización desarrollaron sus propias sensibilidades y capacidades de elaboración de una cultura abierta al mundo. No obstante el esquema de cambio fijo no permitió participar como proveedores de servicios debido a los altos precios del trabajo, sí hubo una preparación que se aprovechó la década siguiente.

El desenlace de un largo proceso de incubación tuvo lugar a partir del 2002 luego de la crisis terminal del modelo de convertibilidad. Nuevas industrias creativas como la Industria de Formatos de Televisión, las nuevas expresiones de las artes escénicas (ej. Fuerza Bruta), los servicios Informáticos, los servicios de Diseño y Arquitectura, los servicios de Publicidad, la industria Vitivinícola y los Videojuegos, rápidamente ganaron competitividad global y consolidaron una tendencia que se había iniciado la década anterior. Este proceso se coronó con el descubrimiento de Buenos Aires como un nuevo destino turístico global. Por lo tanto podemos arriesgar que la competitividad de las industrias creativas es la síntesis de dos fuerzas contrapuestas. El “Yin” de la apertura cultural iniciada en los años noventa, con el “Yan” del descubrimiento de las capacidades creativas locales.

Algunos sectores de las industrias creativas se desarrollaron en su máximo potencial debido a que, además de aprovechar la oportunidad de la apertura de nuevos mercados globales, recibieron las bondades de una buena infraestructura local, el dinamismo de un sector empresario de nueva generación y del apoyo de políticas públicas. Tales los casos de servicios de Publicidad, y de servicios Informáticos; y de la Vitivinicultura entre las industrias creativas híbridas. Sin lugar a dudas el caso más destacado es el de Formatos de Televisión. De acuerdo con la *Format Recognition and Protection Association (FRAPA),* el organismo internacional que nuclea a los exportadores de Formatos de TV, la Argentina fue el cuarto exportador mundial de formatos en el mundo en 2009, solo detrás del Reino Unido, EE.UU., y Holanda. Las lista continúa con Canadá, Japón, Alemania, Francia, Italia, España, Australia, Dinamarca, Noruega y Suecia. En tanto en el primer semestre del 2011 se realizaron 100 publicidades internacionales en la ciudad de Buenos Aires, según datos del Ministerio de Desarrollo de la Ciudad. Se calcula que hay en la ciudad un universo de 251 productoras audiovisuales de cine, televisión y publicidad, en particular concentradas en el barrio Palermo Hollywood. La producción de comerciales creció un 20% en 2010 frente al año anterior. (*La Nación*, 19.06.2011.)

FORMATOS DE TV

El comercio internacional de contenidos televisivos tuvo un antes y un después de la invención del formato de tv a principios de 1990's en el Reino Unido. Hasta ese momento la exportación de programas de televisión aumentaba moderadamente y el principal exportador era EE.UU. El formato le dio nueva vida a esta industria creativa y nuevas oportunidades a países que hasta ese momento no participaban del mercado.

Los formatos son programas a los cuales se les extrae el contenido local, y se les mantiene el diseño de una idea central, la estructura principal y las características salientes del programa. También se puede diseñar el "formato" desde el inicio sin contemplar referencias culturales específicas y luego se aplica a un mercado en particular. El formato, a diferencia del programa "enlatado", dispone de la flexibilidad suficiente para ser comercializado a diferentes mercados adaptándolo a sus idiosincrasias. Por lo tanto las pequeñas productoras se benefician de incrementar sustancialmente sus ingresos multiplicando sus potenciales clientes entre varios países de destino. Además estas Pymes también diversifican sus ingresos, ya que al licenciar el formato a una cadena de televisión, la cual lo adapta con contenidos específicos de su cultura local, la productora tiene la oportunidad también de vender sus servicios de producción y de sus servicios de consultoría de adaptación del formato. En nuestra investigación encontramos que estos servicios son más redituables que la venta misma del formato.

Antes de los formatos la industria de la TV exportaba solo programas "enlatados", denominados así porque se enviaban vía aérea en una lata contenedora del material fílmico. Una vez que el programa se enlataba, solo se podía agregar los subtítulos o el audio en el país importador. EE.UU. dominaba casi en forma monopólica el mercado global de enlatados. Hoy el formato se opone a la "lata", además porque es el símbolo de la revolución digital, el formato de archivo, de ahí el origen de su nombre. Los formatos representaron el rebalanceo de las industrias de la TV permitiendo la emergencia de compañías europeas como líderes mundiales de la exportación de formatos[3].

El evento que disparó la creación de los formatos fue la desregulación de la industria de la TV en el Reino Unido y su parcial privatización, cuando el gobierno de Margaret Thatcher proclamó la *Broadcasting Act* en 1990 y obligó a la *British Broadcasting Corporation* (BBC) a subcontratar el 25% de la programación a productoras independientes (Barnatt, Starkey, and Tempest 2000.)

Este movimiento replicado por otros países promovió un cambio en la estructura de la industria de la TV, de compañías estatales matriciales verticalmente integradas en donde se hacía todo dentro desde un libreto hasta el botón de un vestuario, a la coordinación entre nuevos canales gerenciadores más magros con una ecología de pequeñas y medianas productoras independientes y proveedores diversos de servicios creativos. (Waisbord 2004.)

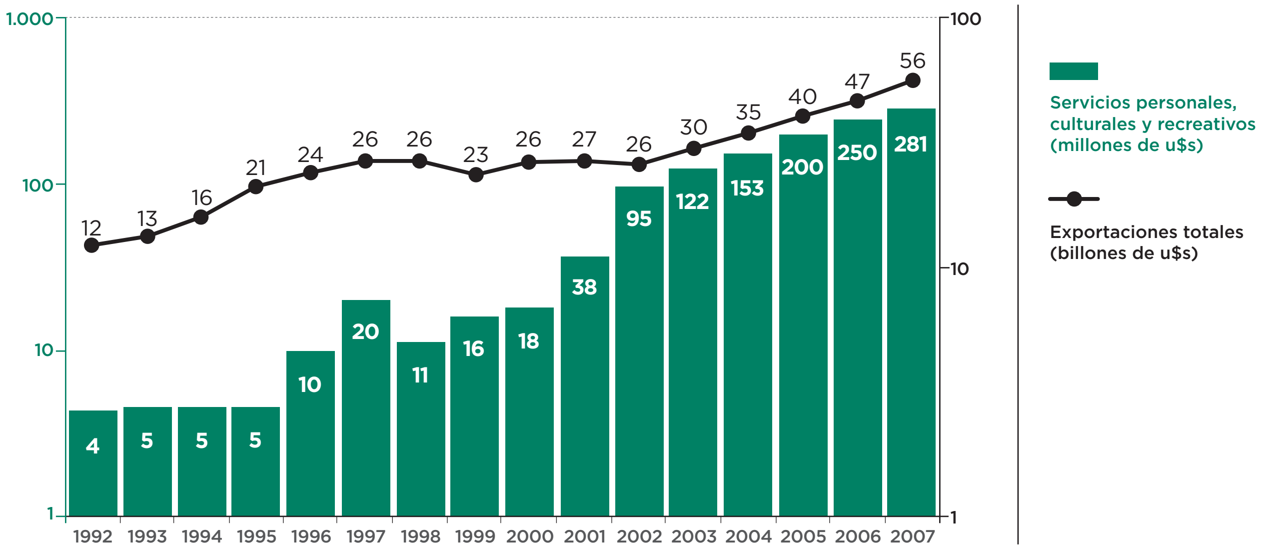
En la Argentina la transformación se dio casi simultáneamente con la nueva tendencia europea cuando se privatizaron los canales nacionales de televisión en los inicios de la década del noventa. Si bien las nuevas productoras se dedicaron en un principio

3. Para profundizar en el caso de Formatos de Televisión véase Artopoulos, Alejandro, Daniel Friel, and Juan Carlos Hallak (2012) "Chapter 12. TV Formats in Argentina" en *Export pioneers in Latin America*, edited by Charles Sabel, Eduardo Fernández-Arias, Ricardo Hausmann y Andrés Rodríguez-Clare. Inter-American Development Bank, David Rockefeller Center for Latin American Studies Harvard University. Disponible en www.iadb.org/document.cfm?id=36803174, consultado 13.jun.2012.

a crear programas para el mercado interno, luego de un período de aprendizaje, algunas de ellas descubrieron el mundo de la exportación de formatos, convirtiendo a la Argentina en el primer país de exportar este producto creativo.

La Argentina tuvo éxito a partir de 1997 con la exportación de una variedad amplia de formatos a diferentes regiones del mundo, desde programas juveniles al área hispana de EE.UU. hasta ficciones a Rusia. Entre los formatos más exitosos se encuentran *CQC, Montecristo, Rebelde Way y Lalola.* Vendidos a países de Latinoamérica, Europa y Asia. *Lalola* fue uno de los tres formatos *bestseller* de 2009 en el mundo junto a *Deal or No Deal* y *Hole in the Wall*.

GRÁFICO 1. EXPORTACIONES DE SERVICIOS RECREATIVOS, CULTURALES Y PERSONALES, 1992-2007



Fuente: Elaboración propia en base a datos de INDEC.

El precio de los servicios exportados pueden variar desde 500 dólares por hora de programa en el aire hasta los 100.000 dólares. El precio varía si la firma vende solo el formato o si también agrega servicios de producción o servicios de consultoría. Entre 2006 y 2008 las compañías argentinas exportaron 59 versiones diferentes de 26 formatos originales. El valor real de la venta de formatos solo puede ser estimada ya que los bienes exportados, licencias de formatos y servicios, son intangibles. Las exportaciones de servicios recreativos, personales y culturales, una categoría general que usa el INDEC en la cual se incluyen a los servicios de TV, se incrementaron desde 4 millones de dólares en 1992 a 281 millones en 2007 (véase gráfico).

EL DESAFÍO DE LOS VIDEOJUEGOS

No todos los sectores de las industrias creativas reaccionaron de la misma forma ni tuvieron las mismas posibilidades de las cuales dispuso la industria de la televisión. Por ejemplo las industrias culturales tradicionales como la industria de la música o la industria editorial no tuvieron los reflejos de afrontar con dinamismo los desafíos

que imponía la convergencia digital. Hasta el día de hoy ni el mercado de los mp3 ni el de los libros electrónicos despegó en nuestro país a pesar de ser uno de los países sudamericanos con más teléfonos inteligentes per cápita y de haber sido la incubadora regional de los proyectos .com, dando a luz a Mercado Libre, fundada en Buenos Aires, la única empresa latinoamericana que cotiza en NASDAQ.

Las industrias creativas tradicionales tienen arraigadas conductas conservadoras en su empresariado y no han sido expuestas a políticas de reconversión sectorial. En tanto desde el proceso hasta los noventa se han desmontado paulatinamente las políticas de defensa de las industrias culturales nacionales, no hubo simultáneamente una estrategia de intervención estatal que active la convergencia de estas industrias con las tecnologías digitales en beneficio de la población y para proyectar una visión de liderazgo regional en la era de la información.

Hemos visto casos virtuosos como el de los formatos de TV e intermedios como el de la industria editorial, sin embargo hay casos extremos como el de los videojuegos que por su condición de innovación radical y su carácter transdisciplinario nació huérfano en términos empresarios y ha quedado fuera del radar de las políticas públicas. A pesar de tener grandes posibilidades de aumentar el valor económico de nuestros bienes culturales mediante exportaciones de gran valor agregado, poco se ha invertido tanto desde el sector privado como del público.

Se trata de un sector joven y de primera generación. No solo porque tiene pocos años de existencia, su cámara la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina (ADVA) fue fundada en 2000, sino también porque el promedio de edad de sus empresarios y trabajadores es de 30 años. La edad media de sus trabajadores es de 27 años, mientras que los directivos y empleados de gestión promedian 30 años y en las especializaciones de *testing* (23 años) y sonido (25 años) se encuentran los más jóvenes.

Se trata de un sector con mucho potencial de crear empleo de calidad, uno de los principales desafíos de los modelos de desarrollos latinoamericanos. Según la encuesta del Centro de Estudios para el Desarrollo Económico Metropolitano (Cedem), el salario medio neto del sector es de $ 3070, pero un programador puede ganar $ 4592. (Cedem, 2010.)

En la Argentina existen unas 65 empresas de videojuegos que emplean 2000 profesionales y facturan 50 millones de dólares al año. Es un cluster pequeño frente a las grandes potencias de la industria de los videojuegos norteamericanas, japonesas y francesas. Sin embargo hay que considerar que prácticamente se creó a partir de las exportaciones, el 76% de la facturación en 2010, ya que el mercado interno siempre estuvo dinamitado por la piratería. Es un sector de alto crecimiento entre 2006 y 2010, el empleo en el sector creció 156% y la facturación, 342%. Los principales mercados para los videojuegos argentinos son Estados Unidos, Canadá y Europa. En segundo lugar aparecen los países de América Latina. (Cedem, 2010.)

Hace tiempo que el sector ha dejado de ser una aventura de adolescentes. No solo se ha profesionalizado sino que ha dado pruebas de competitividad internacional y muy buenos resultados financieros. Los modelos de negocios que predominan son la venta de servicios de tercerización de desarrollo, juegos en línea, juegos para dispositivos (PC, celulares y tabletas; y consolas). Entre los casos más destacados encontramos en servicios de tercerización de desarrollo tanto para títulos de consola como para *webgames*: Globant que desarrolló para Electronics Arts parte del FIFA Euro 2012, como

el caso de ThreeMellons que desarrolló en sus inicios los webgames de Lego StarWars para la empresa dinamarquesa. Entre los casos destacados de los juegos en línea se encuentra la empresa QB9, creadora del popular juego casual en línea *Mundo Gaturro.* Por último los juegos para dispositivos móviles (el iPhone, la iPad y los equipos con Android) ha permitido abrir otro canal de barreras de entrada accesibles para Pymes. El estudio *Dedalord* ha logrado introducirse con éxito en el mercado de juegos para celulares inteligentes gracias al lanzamiento de tres juegos: *Psychoban*; *Falling Fred*, y *Running Fred*.

QUÉ HACER: LAS TRES T DEL YIN Y EL YAN

El 82% del comercio mundial de bienes culturales está en manos de países desarrollados (UNCTAD, 2008). Este dato parece indicar que la Sociedad del Conocimiento es mucho más real en el mundo desarrollado, sin embargo el modo de producción basado en el conocimiento no es diferente en la periferia (Castells 1996). Casos como los formatos de TV y Videojuegos son evidencia que muestra que existen oportunidades de construir sólidas industrias creativas cuando se domina este proceso de producción y se establecen las redes de conocimiento y de comercialización internacional necesarias.

La transformación digital de Latinoamérica es evidente en la superficie del consumo cultural, la alta definición en los medios de comunicación, la informatización de los sistemas educativos, el liderazgo móvil de los jóvenes, y la tímida emergencia tanto de industrias tecnológicas como de industrias creativas. Sin embargo es difícil admitir la decadencia de la sociedad industrial para aquellos que construyeron su poder alrededor de la modernidad del empleo calificado de la manufactura. La ideología industrialista sostiene una mirada miope sobre los cambios de nuestra época y se basa en una epistemología que ordena el conocimiento en jerarquías rígidas desdeñando la flexibilidad del conocimiento enlazado entre redes (Gibbons 1994).

En este artículo presentamos dos casos, los formatos de TV y los Videojuegos, sectores competitivos que permiten vislumbrar la forma que adquiere la Sociedad del Conocimiento en el mundo periférico. Sin embargo para que se expresen con todo su potencial es menester procurar el apoyo público e institucional de una nueva visión sobre el desarrollo que abra nuevas alternativas al pensamiento sustitutivo. A continuación cinco recomendaciones siguiendo los dos movimientos globales (Yin) y locales (Yan) que dieron origen a estos sectores y el modelo de las tres T de Richard Florida.

Mirada global (Yin): Las industrias creativas se alimentan de la apertura hacia el mundo. De la capacidad de diseñar el producto de manera tal que se pueda traducir a la sensibilidad del consumidor global. No es verdad que el mundo compre dulce de leche cuando compra cultura argentina, así como tampoco aconteció que algún gerente de programación pensó que *Panigazzi* de *Gasoleros* podía ser visto en la pantalla de otro país que no fuera la Argentina. Lo que compra el consumidor internacional es el producto sofisticado del diseño de la estructura narrativa de un formato televisivo como Montecristo, que tiene vigencia en cualquier cultura cambiando los contenidos domésticos. No es posible exportar “identidad argentina” simplemente porque no tiene mercado. Por lo tanto hay que incentivar a nuestro emprendedores de las industrias creativas a que puedan ser buenos traductores/diseñadores de bienes culturales para el mundo.

Capacidades locales (Yan): El descubrimiento de las capacidades creativas locales debe ser una política de Estado en las industrias más avanzadas. Así como se crearon instituciones como el INCAA para las producciones cinematográficas deberíamos disponer de agencias que financien grandes proyectos de videojuegos multiplataforma. Los desarrolladores argentinos están dotados de talento creativo capaz de ofrecer ideas innovadoras y saben complementarse con otras industrias creativas como el cine, la televisión y la publicidad. Defender las industrias creativas nacionales implica hacer una actualización institucional de las políticas históricas de la defensa de la cultura nacional y que ponga como prioridad la colaboración de los ministerios responsables de la promoción de Pymes creativas digitales.

Como toda innovación radical el factor fundamental que impulsa la industria creativa es la iniciativa de los emprendedores, ya que los esfuerzos institucionales aparecen luego de un largo tiempo de latencia. La razón por la que muchos desarrolladores comenzaron a producir videojuegos en el país está anclada en el sueño de crear un título exitoso que lo jueguen en todas partes del mundo. Sin embargo ese sueño pensado fundamentalmente para ser realizado en la arena mayor de la industria, las plataformas de las consolas (PlayStation, Xbox y Wii), negocio en el que se concentra el grueso de los 65.000 millones de dólares que factura esta industria, se cumplió en muy pocos casos. Las barreras de entrada para una Pyme local son muy altas, y sin apoyo público es imposible acceder. Esta realidad la comprendieron países como Canadá, Francia o Finlandia y crearon instrumentos y agencias específicas para superar estos problemas.

Talento: El sector de videojuegos se enriqueció con el arribo a Buenos Aires de empresas multinacionales. Un importante indicador de que la Argentina es una fuente de recursos humanos calificados, de talento, para esta industria creativa compleja. En 2010 se instaló en el país la multinacional de origen francocanadiense Gameloft, una de las más importantes empresas de videojuegos del mundo. También hizo lo propio la compañía californiana Social Gaming Network (SGN), dedicada al desarrollo de juegos para iPhone. Sin embargo está claro que este talento creativo se formó más por iniciativas emprendedoras individuales que por esfuerzos institucionales coordinados. Parte importante de los recursos humanos se forman en institutos privados de capacitación profesional especializados en arte multimedial, diseño, animación y videojuegos. Tales los casos de Image Campus (http://www.imagecampus.com.ar/), Instituto Da Vinci (http://www.escueladavinci.net/) e Instituto ORT (http://www.ort.edu.ar/). Solo recientemente a partir del 2011 en una muestra de dinamismo para destacar la Universidad Nacional del Litoral abrió la Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos. Necesitamos incentivar la innovación institucional que permita la apertura no solo de carreras terciarias, sino también de grado, de posgrado e inclusive reformar la currícula de la escuela media para poder adaptarla a la formación de los nuevos trabajadores del conocimiento. Si pudimos hacer la reconversión hacia la escuela técnica en los años cincuenta en plena industrialización del país, deberíamos tener los reflejos hoy de construir las instituciones educativas necesarias de la era de la información. Si vivimos literalmente en la Educación del siglo pasado, el siglo XX y sufrimos la inercia que nos inhibe disfrutar en las aulas del conocimiento fluido de las redes, es tiempo de asumir que necesitamos una educación del siglo XXI.

Tecnología: Las industrias creativas son en gran medida el producto de la convergencia digital. Del tejido sin costuras de dispositivos digitales móviles, contenidos culturales e Internet. El futuro de estas industrias depende de la integración de tecnologías

que hoy no conocemos. Participar en el desarrollo de estas tecnologías nos garantizaría una autonomía tecnológica que necesitamos para poder disponer de herramientas idóneas. Tener capacidades mínimas de diseño de hardware y software es uno de los requisitos básicos para salir de la dependencia tecnológica en la cual estamos inmersos. No es imposible semejante tarea y se han dado señales claras que hay intensión en el país de avanzar en ese sentido, en particular con la creación del FONARSEC, desde el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva. Sin embargo no tenemos una estrategia clara de cómo articular los esfuerzos de todos los actores públicos involucrados en esta tarea, simplemente porque no hay experiencia en semejante tarea de avanzada. Así como tampoco hay experiencia en la construcción de los sistemas de innovación regionales necesarios a escala subnacional. Esta dimensión sistémica de la innovación de la tecnología de las industrias creativas es el núcleo del cual saldrán las riquezas del futuro. No se puede entender el fenómeno *Angry Birds* si no sabemos la triste historia de *Nokia*. Debemos tener una visión nacional que integre los esfuerzos y que implemente los programas transversales interministerios. Conectar Igualdad es un ejemplo de los que estamos hablando.

Tolerancia: Cuando programadores, ingenieros en sistemas, *beta testers*, artistas 3D, ilustradores, músicos y guionistas se ponen de acuerdo para construir un videojuego hay muchos prejuicios que se desintegran… pero el principal es el que dice “no boludeen, trabajen en serio”. Creer que hacer un videojuego es un entretenimiento para gente que se niega a crecer, es no tolerar que se puede crecer sin mandatos, haciendo lo que nos gusta. Las industrias creativas dislocan el modelo de desarrollo porque parece que se hacen sin esfuerzo, porque apuntan al mercado global (en vez de basarse en el crecimiento del mercado interno) y porque manejan conocimiento práctico, casi antiacadémico, cercano a la acción. Un conocimiento plano, transdisciplinario, que tiene en el panóptico móvil una herramienta nómade que desafía la hegemonía del enciclopedismo cientificista. Como indica Lash, las formas tecnológicas de la vida se aplanan, se vuelven lineales. Los conceptos se licúan ante el monismo radical de la tecnología móvil. La autoridad del conocimiento entra en crisis y domina el empirismo del observado. En las industrias creativas el conocer ya no reflexiona sobre el hacer, el hacer es al mismo tiempo conocer. El conocer debe ser al mismo tiempo hacer (Lash 2005).

BIBLIOGRAFÍA

Artopoulos, Alejandro, Daniel Friel y Juan Carlos Hallak (2012) “Chapter 12. TV Formats in Argentina” en *Export pioneers in Latin America*, edited by Charles Sabel, Eduardo Fernández-Arias, Ricardo Hausmann, and Andrés Rodríguez-Clare. Inter-American Development Bank, David Rockefeller Center for Latin American Studies Harvard University.

Barnatt, C., K. Starkey, and S. Tempest (2000) Beyond Networks and Hierarchies: Latent Organizations in the U.K. Television Industry. *Organization Science* 11(3) May-June: 299–305.

Castells, M. (1996) *La Era de la Información: economía, sociedad y cultura* (Vol. 1). Madrid: Alianza.

Caves, Richard E. (2000) *Creative Industries: Contracts Between Art and Commerce*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Centro de Estudios para el Desarrollo Económico Metropolitano (2010) *La industria de videojuegos en la Argentina*. Segunda encuesta nacional a empresas desarrolladoras de videojuegos, CEDEM.

Cunningham, Stuart D. (2002) *From cultural to creative industries: Theory, industry, and policy implications.* Media International Australia Incorporating Culture and Policy: Quarterly Journal of Media Research and Resources, pp. 54-65.

Florida, Richard (2002) *The Rise of the Creative Class ...and How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. New York, Basic Books.

FRAPA (Format Recognition and Protection Association) (2009) FRAPA Report: *TV Formats to the World*. Available at http://www.frapa.org/services/frapa-report/. Consultado el 13.jun.2012.

Gibbons, M. (1994) *The new production of knowledge: the dynamics of science and research in contemporary societies*. London, Sage.

Lash, S. (2005) *Crítica de la Información*. Madrid.

United Nations (2008) *Creative Economy. Report 2008*. The challenge of assessing the creative economy: towards informed policy-making.

Waisbord, S (2004) McTV: "Understanding the Global Popularity of Television Formats". *Television & New Media* 5(4) November: 359–83.

INTERNET EN TRANSICIÓN: A LA BÚSQUEDA DE UN NUEVO ESTATUTO PARA LA CULTURA DIGITAL

ROBERTO IGARZA

Es graduado de la École d'Ingénieurs de Lausanne y Doctor en Comunicación Social por la Universidad Austral. Profesor e investigador universitario en nuevas formas de consumos culturales. Es docente de posgrado en la UBA (Cs. Económicas), U. Nacional de Rosario y U. Nacional de La Matanza. En la intersección de Comunicación y Tecnologías, se interesa por la relación entre los cambios en los comportamientos sociales y la evolución del sistema cultural-mediático. Es miembro de la Academia Nacional de Educación, dónde coordina la Comisión de Educación y Medios.

#DesarrolloTecnológico #reciclaje **#Internet** #archivos **#representación** #EstatutoSocial #DerechosCulturales #CulturaDigital **#ocio** #hogar

CAMBIOS EN EL PARADIGMA INTERNET

Ambivalencias de un cuasi derecho social

Internet es un componente indisociable de la vida cotidiana de millones de personas. De hecho, casi la mitad de los usuarios no podrían vivir sin Internet y una amplia mayoría de ellos opina que Internet ha tenido un impacto positivo en su vida. Realizada en 26 países, la encuesta que proveía estos datos[1] también informaba que para cuatro de cinco personas encuestadas, Internet debería ser un "derecho fundamental". Entre los latinoamericanos, tres cuartas partes estaba "muy de acuerdo" con esa idea. En Corea del Sur, el país más conectado del mundo, casi la totalidad de la población considera que debería ser un derecho fundamental. Países como Finlandia y Estonia ya han regulado el acceso a Internet como un derecho humano de sus ciudadanos.

¿Qué simboliza Internet para esa amplia mayoría? Por competitividad laboral o como un modo de incluirse social y culturalmente, aun cuando no fija la agenda pública como lo hacen todavía los medios tradicionales ni es un servicio asequible para todos en todo momento y desde cualquier lugar, Internet se ha transformado en una parte esencial de las actividades cotidianas de muchísimas personas. Según la encuesta mencionada, para casi la mitad de las personas que la usan, Internet es, en primer lugar, la posibilidad de acceder libremente a la información, y para un tercio representa, sobre todo, la capacidad de comunicar en redes sociales. Al mismo tiempo que Internet se vuelve sinónimo de libertad, los usuarios sienten que aumentan los riesgos, que la relación entre acceso a Internet y libertad de expresión personal no está asegurada, como tampoco lo está el acceso a la información pública. Las opiniones se dividen por mitades. Mientras que

1. Realizada entre 27.000 adultos de 26 países (Alemania, Australia, Brasil, Canadá, Chile, China, Corea del Sur, Costa Rica, Egipto, El Salvador, España, Estados Unidos, Francia, Ghana, Gran Bretaña, Guatemala, Honduras, India, Indonesia, Japón, Kenia, México, Nicaragua, Nigeria, Pakistán, Panamá, Filipinas, Portugal, Rusia, Tailandia y Turquía). Las encuestas, que según las ciudades fueron telefónicas o personales, fueron realizadas entre el 30 de noviembre de 2009 y febrero de 2010 por GlobeScan para BBC World Services. Consultada en http://news.bbc.co.uk/2/shared/bsp/hi/pdfs/08_03_10_BBC_internet_poll.pdf el 28 de mayo de 2010.

una mitad considera que Internet es el lugar seguro para expresar sus opiniones, la otra opina exactamente lo contrario. Democracia, acceso a Internet y libertad de expresión individual no son términos intercambiables. Tampoco son intercambiables “acceso a Internet” y “participación ciudadana”. Aun así, es evidente que la participación está mas condicionada cuanto más limitadas son las formas de acceso a las redes y más primitivas las regulaciones para proteger las libertades, en especial, la de expresión y privacidad. Paradojalmente, algunos países reconocidos por sus prácticas de convivencia democrática, expresan desconfianza hacia la red como espacio de expresión personal. ¿Es menos paradojal que exista simultáneamente una amplia mayoría que afirma que el uso de Internet le da mas libertad, y una, con desigualdades por países y sin ser contundente, que opina que Internet no debería jamás estar regulada por ningún nivel de gobierno?

Una vez más queda en evidencia la ambivalencia del factor tecnológico y la necesidad de evitar las actitudes corrientes de quienes asumen la crítica fácil, o enceguecen bajo el influjo de la admiración. Aun consideradas como un derecho, las prácticas sociales alrededor de Internet requieren una reflexión más interpretativa y crítica porque, en el fondo, son facilitadas por una solución técnica que, como tal, tiene como atributo la ambivalencia. El desarrollo técnico no es ni bueno ni malo, pero tampoco neutro. De manera compleja, está compuesto de elementos negativos y positivos. Estamos inmersos en un universo ambiguo en el que cuanto más progreso, más la relación entre lo bueno y lo malo es inextricable, más tensa es la situación y menos podemos escapar a sus efectos ambivalentes[2]. Cuando introducimos tecnología en los problemas de origen cultural o social, la solución técnica puede provocar más problemas de los que resuelve y los que provoca suelen ser de otro nivel de complejidad. Por otro lado, las técnicas permiten prácticamente producir cualquier cosa y, como “producir es bueno en sí mismo” y “la eficiencia de la técnica consiste en aumentar la producción”, el volumen de cosas inútiles aumenta incesantemente. Además, sujeto a la propia imperfección humana, todo progreso conlleva un cierto número de efectos imprevisibles y el riesgo de que se produzcan resultados no deseados, como un sistema que excluye personas incapaces de adaptarse a la velocidad de los cambios. Al final, no sabemos si lo que hemos conseguido es de menor o de mayor valor que lo perdido o lo evitado[3]. Frente al incremento del ritmo y complejidad de los fenómenos técnicos que se renuevan, especializan y multiplican al mismo tiempo que aumentan su eficacia, el derecho nos obliga a la responsabilidad, a aceptar no-hacer todo lo que somos capaces, lo que supone buscar, sistemática y voluntariamente, el “no poder”, que bien entendido, no significa aceptar la impotencia, el destino o la pasividad[4]. Que se vuelva un derecho social es tal vez el mayor desafío que Internet tiene por delante. Que se vuelva un

2. Ellul, J. *La technique ou l’enjeu du siècle.* Col. Classiques de sciences sociales. Economica. París, 1990. p.395. Otras obras principales del autor no mencionadas en este trabajo son: Ellul, J. *The technological society.* Trad. J. Wilkinson. Vintage. New York, 1964. (originalmente publicado en 1954). Ellul, J. *The technological system.* Trad. J. Neugroschel. Continuum. New York., 1980.

3. El ejemplo que Ellul utiliza tiende a mostrar que la mejora en la higiene producida durante el siglo XIX y su extensión en el siglo XX, así como los avances en el campo de la medicina, si bien prolongan la vida de las personas, las hace más frágiles, más precarias. Ellul, Jacques,t ob. cit. p.397.

4. “[…] cuando las operaciones técnicas viajen a la velocidad del nanosegundo, cuando las máquinas mejor consumadas se hayan vuelto obsoletas en pocos años, la distancia, la reflexión y la crítica ya no serán posibles.” Ellul, Jacques. *Le bluff technologique.* Hachette. Paris, 1987. p.179. Traducción del autor.

derecho de ciudadanía representa para las personas, las organizaciones y los gobiernos, el desafío de un nuevo consenso sobre las libertades, ante un fenómeno cuya ambivalencia requiere responsabilidades compartidas.

ALGUNOS FACTORES DE CAMBIO

Alejados de toda tentación tecnocéntrica, algunos indicadores sociales, culturales y políticos identifican la situación actual como uno de esos momentos en los cuales vale la pena no distraerse con los componentes aspectuales de Internet y su artificialidad. Si estamos ingresando en una nueva etapa de Internet, ¿qué la caracteriza?

En pocas oportunidades, nuestra sociedad ha sido tan rápidamente impregnada por una tecnología. La comunicación en la movilidad, oral u escrita, parece ajustarse muy bien a las necesidades de amplias franjas sociales, en especial, a quienes viven o trabajan en las grandes ciudades. Esto se debe principalmente a que, con las comunicaciones móviles, todo puede funcionar en tiempo real modificando significativamente las condiciones convencionales de la gestión del espacio-tiempo, permitiendo a las personas gestionar sus actividades y tomar decisiones de manera cada vez más descentralizada y, a la vez, más colaborativamente. El sistema se vuelve el operador de una verdadera subcultura de estilo de vida en tiempo real. Donde todos los componentes de los sistemas urbanos operan en tiempo real, se produce un salto cuantitativo en el aprovechamiento del tiempo y del espacio, y consecuentemente, una mejora en el rendimiento y un incremento exponencial de la productividad. La forma en que la sociedad facilita a sus ciudadanos las disposiciones para optimizar sus recursos temporales tiene un impacto directo en su competitividad. No hay espacios vacíos de comunicación en una ciudad en tiempo real. Los tiempos de espera y de desplazamiento se integran en un continuado de consumos y comunicación. La mejor representación de la ciudad surge de una reconstrucción *bit*-por-*bit,* mucho mas ajustada a la realidad comunicacional que la perspectiva tradicional que lee las prácticas sociales en formato de calles, lugares públicos, zonas residenciales, de ocio o de trabajo. Del mismo modo que la Revolución Industrial transformó significativamente los usos del territorio, podría producirse una mutación general de los espacios ciudadanos, menos material y mas bítica, a partir de la coordinación en tiempo real de redes sociales promovida por las comunicaciones móviles[5]. El nomadismo tecnologizado influye de manera determinante en la reconfiguración ciudadana.

Siendo la cultura urbana una cultura mediática[6], una cultura en la que predominan los patrones comportamentales mas globalizados de consumo de medios (segunda categoría de actividad en orden de importancia después del trabajo), la sobreoferta de microondas para estar todo el tiempo conectado no puede sino acrecentar el potencial de Internet para participar de manera decisiva en las formas que adquieren la producción y la circulación de los contenidos. La hiperconectividad en numerosísimos lugares públicos y privados, y una red de telefonía móvil que apunta a ser cada vez más rápida, hace que los dispositivos móviles desplacen a la computadora del lugar

---

5. Townsend, A. "Life in the Real-Time City: Mobile Telephones and Urban Metabolism." *Journal of Urban Technology.* 2000 (7) 2:85-104.
6. Schmucler, Héctor y Terrero, Patricia. "Nuevas tecnologías y transformaciones del espacio urbano. Buenos Aires 1970-1990." En *Revista Telos,* Nº32. Fundesco. Madrid, 1993. p. 27.

central que ocupaba desde los inicios de la Sociedad de la Información. Aún quedan por descubrir todas sus implicancias en lo sociológico (entre otras cosas, en la noción de seguridad urbana), lo cultural (por la facilidad de comunicar con códigos y formatos diferentes) y lo económico (por inhabilitar las fronteras de lo público y de lo privado, de lo profesional y lo personal). Pero desde ya que la portabilidad de los dispositivos de recepción tiende a ser clave en la relación de las personas con el sistema cultural-mediático a lo largo del día.

La exposición a los medios de comunicación y a la publicidad que sostiene el sistema ya no queda reservada a ciertos horarios o determinados espacios. Los medios impresos, la radio y la TV están ahora disponibles durante toda la jornada. El ocio penetró los horarios laborales, como las actividades productivas del hogar. La publicidad que inunda Internet está inmersa en casi todas las prácticas de navegación en el ámbito escolar y laboral. En el epicentro de las prácticas comunicativas de muchas personas, la telecomunicación inalámbrica produce nuevas prácticas sociales, valores y modelos de organización[7]. La llegada de la TDT, aun en su versión unívoca, transformará la oferta. Cuando llegue la bidireccional en la misma pantalla, la recepción se hará mas interactivamente horizontal.

Si todo eso ocurre es porque las personas interpretan que compartir es más beneficioso que estar aislado. Casi siempre, el grupo agrega valor. La colaboración es más eficiente y solidaria en la toma de decisiones. Simultáneamente con el desarrollo de esa cultura 2.0, los teléfonos móviles y las tabletas tienden a cumplir las tres funciones que la mayoría de los usuarios exigía a una computadora: ocio, información, producción (laboral, estudio). Pero la cultura del compartir requiere algo más, una plataforma ubicua para los contenidos y una red de conectividad. Esta forma de compartir recursos en "la nube" *(cloud computing)* implica que ni las aplicaciones ni la información residen en las computadoras personales, sino en algún lugar del ciberespacio, en los servidores de uno o mas proveedores externos, a los cuales se accede a través de Internet. El ancho de banda creciente para una mayoría de los usuarios agiganta la idea de que es posible migrar masivamente usos y prácticas sociales de producción y consumo hacia la red, haciendo que la experiencia del usuario se vuelva cada vez más dependiente de la conectividad, de sus costos, servicios, disponibilidad, flexibilidad y capacidad de proveer una ubicuidad adaptada a la era de la movilidad. El usuario no solo desea que el contenido esté accesible simultáneamente en todas las pantallas posibles (concepto tradicional de ubicuidad), sino que además busca usufructuar de todo su tiempo sin repeticiones ni retrocesos. Cuando descienda del ómnibus, hará clic para pausar el visionamiento o la lectura y eso producirá una marca en el archivo almacenado en los servidores desde donde se hace el *delivery* digital del contenido. Cuando lo retome desde otro dispositivo y en otro contexto, lo hará desde el punto en el que dejó sin haber tenido que buscar nuevamente el capítulo y la escena. Llega una nueva etapa para la ubicuidad mediática, que expande exponencialmente los tiempos de exposición al sistema.

El fenómeno de la hiperconectividad evidencia dos aspectos relevantes de las prácticas de consumo: comunicar es compartir y compartir es "estar en la nube". Esto implica nuevas formas de intercambio de bienes y servicios que no siguen las reglas de

7. Castells, M., *et al. Comunicación móvil y sociedad. Una perspectiva global.* Fundación Telefónica-Ariel. Madrid, 2006. p. 378.

compra-venta-consumo conocidas, intercambios de tecnologías que se desarrollan, se comparten y se operan descentralizadamente. Intercambios que se transforman en un flujo imposible de medir entre "inteligencias cada vez más artificiales". De algún modo, todo estará en circulación. ¿Se venderá y se comprará menos? En ese contexto, se percibe un debilitamiento de los roles que invita a poner entre paréntesis las caracterizaciones vinculadas con las formas tradicionales de provisión-consumición, mientras encontramos formas innovadoras (¿consignación para los intermediarios?, ¿alquiler para el consumo?) orientadas a mejorar la experiencia de usuario.

Casi simultáneamente en el sector de los videojuegos y en el consumo televisivo, la tecnología 3D se vuelve popular aunque no masiva. No es una realidad en la mayoría de los hogares, pero se amplía la oferta de producción regional de televisores que combinan tecnología LED y explotación inmersiva 3D, además de consolas de videojuegos con tecnologías de representación basadas en el movimiento corporal, que pueden ser de tipo *wiimote*[8] (Wii MotionPlus de Nintendo) o *move* (PlayStation Move de Sony) y usan un mando con sensores de movimiento, o *kinect* (Microsoft) que reconoce movimientos, gestos y voz sin necesidad de un control remoto. Muchas de estas tecnologías incluyen contenidos como una forma de distinguirse. Cualquiera de las combinaciones posibles de estas tecnologías hipersensoriales influyen en los hábitos ofreciendo al usuario diferentes experiencias de consumo en función del contexto y la intención. Pero lo mas significativo está asociado a la hiperconectividad y a cómo ésta influye en las experiencias. Fuera o dentro de la misma pantalla, muchos consumidores, aun una minoría, terminan en Internet horizontalizando el modelo de comunicación. Alternan con normalidad entre Facebook y Twitter mientras miran tv, consultan YouTube en la pantalla de su smartTv o modifican el contenido del DVR (Digital Video Recorder) utilizando bluetooth del teléfono móvil.

Los adolescentes y jóvenes adultos son los mayores exponentes de esa "Generación C", que se resiste a consumir contenidos simbólicos en las mismas condiciones temporales y programáticas que las generaciones anteriores. La "C" encierra una serie de significados, como conectividad constante, colaboración y cocreatividad, y curiosidad. La fórmula "consumidor conectado colectivamente"[9] que los puede sintetizar sugiere comportamientos que representan para algunos una nueva civilización bárbara en búsqueda de estatuto. De contornos débiles, no del todo consciente de sus limitaciones, de los riesgos que corre ni del potencial socio y autodestructivo que pueden tener algunas de sus prácticas, suele ser erigida como la oposición al conocimiento y a la cultura, estigmatizada por un relato maléfico que solo refuerza su épica justificadora. Los planes masivos de inclusión digital y de conectividad social no harán mas que amplificar su influencia.

IMPLICANCIAS PARA LA CULTURA DE LA LIBERTAD

Cultura digital y diversidad cultural

No existe una única forma de definir Cultura Digital. En contacto, a veces forzado, con otras expresiones conocidas y más consolidadas, se mueve sin amarras

8. Se vendieron hasta septiembre de 2010 cerca de 76 millones de consolas. El juego más vendido (Wii Sports) distribuyó más de 30 millones de licencias pagas. Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Wii.

9. Planning director/Youth strategist, DDB, Sydney.

taxonómicas, entre las acepciones que los autores, investigadores, legisladores, jueces, activistas y actores comerciales determinan a cada ocasión de acuerdo con sus intereses. En ese contexto, Cultura Digital representa mejor un escenario que un contenido, un recorrido que un estadio, un movimiento que un estado de situación. Cultura Digital involucra las múltiples formas en que se expresan y entremezclan las culturas colectivas a través de distintos modos de producción, distribución y fruición en los que la mediatización es de naturaleza digital. Es, simultáneamente, la cultura atravesada por el paradigma digital y las tecnologías digitales intervenidas por las estéticas y las narrativas de la cultura mediática tradicional. De ese entrecruzamiento emerge un conjunto de nuevas estéticas, narrativas y tecnologías que caracterizan la cultura contemporánea. A cada etapa corresponde una tríada, un pacto. La cultura digital es la expresión sintética de un nuevo pacto que opera sobre la recepción exacerbando, como ningún otro antes, la recepción activa. Los lugares de consagración artística, plástica, literaria y audiovisual, se vuelven sin pudor espacios participados. Intervenidos por la tecnología, acaban siendo participados por el público. En alguna medida, los objetos de arte se convierten en el argumento de una performance dentro de la cual el ciudadano alterna entre la ausencia y el protagonismo.

A cada cultura le corresponde una combinación de expresiones culturales, procesos técnicos y métodos de trabajo, y experiencias comunicativas. Si es difícil definir la combinación que da significado a Cultura Digital, es porque el proceso de metamorfosis aún está en curso. Están cambiando los procesos técnicos de acuerdo con los cambios en la cadena de valor de los bienes simbólicos y con la resignificación de los actores sociales que participan. Las formas culturales están cambiando a partir de una pérdida de significado de los contenidos, una desaprensión respecto de la creatividad legitimada y los métodos tradicionales de producción, circulación y consumo de los bienes culturales, una desafección por ciertos lenguajes y formas expresivas a favor de hibridaciones más complejas, y una evasión lateral de las vías convencionales de acceder a esos objetos. También cambian las formas de relacionarse con otros, personas u objetos, debido a que los entornos creados por los medios digitales suponen experiencias inmersivas propias de la virtualidad, la telepresencia y la artificialidad. Si bien la cultura digital ha recreado las formas de experimentar y conocer desde hace al menos dos décadas, es Internet la herramienta del cambio en el cambio. Reconstruimos nuestra cultura a medida que reconstruimos nuestras herramientas. Al coevolucionar con la tecnología que desarrollamos, nos autodomesticamos, nos hacemos dependientes y simbióticos con ella. Alterando la tecnología, al mismo tiempo nos alteramos a nosotros mismos[10].

En una sociedad que aprende a pasos agigantados a no temer a la quiebra de paradigmas, la cultura digital representa un cortocircuito antropológico que supone una revisión de los fundamentos del concepto cultura en todas sus dimensiones, tanto simbólica, como ciudadana y económica[11]. Lo que está en disputa es el sentido de ese cambio que, si bien no comenzó ayer, se acelera como se acelera la globalización, y tiende a copiar la intensidad y dirección de Internet.

10. Kelly, Kevin. *Domesticated Cyborgs*. Artículo inspirado en el libro *What tecnology wants and what it means in our life*. Viking. 2010. Consultado en http://quietbabylon.com/2010/domesticated-cyborgs-kevin-kelly/ el 14 de junio de 2011.
11. Gil, Gilberto. Conferencia del ministro en el aula magna. Universidade de São Paulo. Aula Magna. Traducción del autor.

Toda forma de organizar la información representa una mirada ideológica acerca de cómo será accedida y bajo qué condiciones. Ninguna arquitectura de la información ignora esos factores. A cada era informacional distinta, le correspondió una arquitectura emblemática, una perspectiva predominante sobre las representaciones que se ofrecerían y las vías de acceso. Ninguna arquitectura que hayamos desarrollado en la historia de la humanidad ha sido, desde esa perspectiva, carente de ideología. El desarrollo humano siempre fue absolutamente dependiente de la manera en que se conciben las mediaciones y de cómo éstas se traducen en costos diferentes para los diversos actores sociales. Basta con revisitar la historia de los museos. Aunque con matices, en cada época, la forma de organizar las muestras, otorgar visibilidad a los objetos y fomentar o restringir el acceso respondieron a los contornos de la ideología predominante. Internet, el mayor escaparate de la historia, es la expresión de una forma de producir, poner en circulación, compartir y consumir cultura, que tiende a ser predominante. Detrás, una ingeniería sofisticada que articula tecnologías duras y blandas. Sintéticamente, un procesador, un sistema operativo que gestiona las peticiones del usuario, un navegador que permite desencriptar el código con el que están escritas las páginas, un buscador que rastrea la web para ofrecer una selección próxima a lo solicitado, y una miríada de contenidistas entre los que destacan pocos, usando millones de contenedores dispersos en la nube. Para una amplísima mayoría de los usuarios, la estructura se repite con nombre y apellido. Jamás la forma de acceder a la información y a la cultura había estado en manos de tan pocos bajo un modelo que tiende a estabilizarse. La forma de organizar la información y de estructurar los accesos está regulada por algunos pocos nuevos actores. Ellos configuran en gran medida los patrones comunes que reglan las formas en que las personas acceden a Internet y, a través de ella, ven el mundo.

Internet se ha vuelto el mayor repositorio de representaciones y expresiones culturales de la historia. No por ello está garantizada la pluralidad de voces y miradas. La diversidad solo es culturalmente eficaz si está visible. Ese es el rol que Internet podrá cumplir solo si al derecho ciudadano de acceder se adiciona una forma de hacer equipotencial todas las representaciones incluidas. Si el orden de visibilidad impuesto por intereses particulares no es compensado por la responsabilidad ciudadana y políticas públicas acordes, se corre el riesgo de que la linealidad de las respuestas que proponen los buscadores profundicen la concentración, abandonando en la invisibilidad los contenidos mas significativos para el usuario. Aparecer después de la tercera página equivale a no existir. La visibilidad fue, es y será el principal factor de riesgo para la pluralidad de identidades culturales.

La riqueza de la cultura digital actual emerge de su correlación con el devenir de Internet, no exento de tensiones, plagado de inseguridades y pasajes oscuros. Proviene de la incomodidad, de la práctica equilibrista, del ejercicio sobreviviente entre lo interactivo y lo contemplativo, lo pasivo y lo activo, lo autoorganizado y la centralización, las multitudes y las comunidades, lo acabado y lo abierto, lo local y lo global, lo físico y lo etéreo, el terruño y el ciberespacio, lo privado y lo público, la tradición y la innovación.

Cocreatividad y participación

En la Sociedad del Conocimiento, la capacidad de articular saberes de distintas fuentes y naturalezas para obtener un nuevo objeto, producto o servicio, es tanto o más apreciada que la producción de una idea original. Si se ha producido tanto

conocimiento en el siglo XX, es debido a la espiral de innovación basada en la puesta en común, la difusión y la democratización de los saberes. Dado que la manera de crear valor y producir riqueza está supeditada a la capacidad innovadora, la sociedad, entendida como una pluralidad de imaginarios en tensión asociados circunstancialmente, es prisionera de sus propios actos creativos. La sociedad necesita innovar para desarrollarse y la innovación, a su vez, necesita múltiples variantes para canalizar la creatividad humana. Es por eso, entre otros factores, que no acaban de compatibilizarse los pareceres acerca de las respuestas a un fenómeno tan global y abierto como Internet.

El escenario se complejiza a medida que la creatividad emplea lenguajes más diversos, se hibridan los materiales y se manipula los contenidos hasta que la casuística no pueda reconstruirse. Todo proceso de reutilización o reciclado representa una forma diferente de apropiación de la obra original. En el marco de la Cultura 2.0, la obra es intervenida por actores ajenos a la autoría. La creatividad implícita aflora gracias a la reinterpretación que reactiva las capas creativas profundas opacadas por el cierre que eligió el autor. La síntesis del acto creativo deja en cautiverio una serie de componentes visibles y no visibles de la obra. Esa desagregación de las múltiples creatividades que encierra el original es una de las funciones de la recepción activa. Mediante diversas técnicas de participación, posteriores al cierre del artista, esa desagregación vuelve a evidenciarse. El fenómeno se reproduce en cadena de manera caótica o, al menos, asistemática, sin orientación preestablecida. No los atrae la idea de lo falso como resultado. Tal vez sí lo transgresor, lo lúdico, lo genial y lo técnico de un proceso casi siempre caracterizado por no estar habilitado por el autor, ser diferido respecto del momento de la autoría, ser técnicamente asequible para una mayoría de los internautas y ser distribuido, remoto y disperso, además de ser de naturaleza viral dando lugar a múltiples procesos similares en direcciones diferentes de manera casi espontánea y simultánea.

Bajo ese paradigma, en el que todo objeto puede tener *n* representaciones binarias, es técnicamente casi imposible y legalmente poco seguro restringir su explotación a las vías tradicionales conformes a los circuitos de la cultura institucionalizada. La paracultura del remezclado y del reciclado impone nuevos interrogantes en todas las dimensiones en las que podemos desagregar la problemática, desde los niveles más profundos ligados a la libertad hasta los niveles económicos, el de los derechos de propiedad y de difusión.

En las formas de participación no controlada, es central el rol de Internet y de los medios sociales, en particular. Sin entender su aporte es imposible comprender la potencia comunicativa, social y económica de la Cultura 2.0. Los productos y servicios de esa cultura funcionan por contraste, enfrentando las instituciones de la era predigital y contradiciendo los paradigmas sobre los cuales se han resuelto gran parte de los conflictos anteriores. Gracias a Internet, la Cultura 2.0 ha creado espacios de participación y expandido las fronteras de la cooperación entre objetos, entre humanos, y entre los primeros y los segundos, hasta confines impensables hace una década. A las formas de participación conocidas se agregaron nuevas prácticas, especialmente vinculadas con la distribución geográfica y el acceso remoto y casi simultáneo a la información y el conocimiento, así como a la colaboración con anónimos y ajenos.

Uno de los emblemas de la cultura participativa son las ficciones escritas generalmente de manera colaborativa por los fans *(fanfictions)* de un libro, una serie televisiva, un dibujo animado o un videojuego, a partir de los personajes, escenas o situaciones

de la obra original. Insatisfechos con el final o la relación entre los personajes, el colectivo de fans pone manos a la obra para bifurcarla. Por un lado, estas prácticas expresan una disposición a la creatividad individual y colectiva externa a la autoría del original. Por otro, una forma de libre expresión de sus usuarios que, con los medios a su alcance para compartir su construcción receptiva, escapa a la orden de Silencio! Si el pasaje de una recepción pasiva a una activa se limita a poder hacer clic en las publicidades y elegir entre una diversidad de canales de consumo y de contenidos, la transición se habrá quedado a mitad de camino. Si, por el contrario, lo que se busca es ofrecer simultáneamente un mayor grado de libertad de consumo pero también de expresión, es probable que cada vez sean más los lectores, televidentes y oyentes que hagan uso. Las formas de producción de contenidos y vías de difusión que antes eran exclusivas para pocos, son más asequibles para muchos más usuarios. Es una cantidad creciente de personas las que pueden apropiarse de alguna de las variadas herramientas para insertarse en la cadena de valor con una participación activa. Ahora, tienen la posibilidad real y concreta de expresarse públicamente gracias a los nuevos medios y compartir la reflexión antes circunscripta al circuito introspectivo de su pensamiento y a sus próximos. La Cultura 2.0 es la cultura de la extroversión. Implica procesos de recepción más compartidos, colectivizados, menos pasivos y más creativos. Ante las facilidades que ofrecen los medios sociales en Internet para la "creatividad participada" o cocreatividad, las tradiciones autorales palidecen en el imaginario de los prosumidores. Algunos actores sociales de la cadena de valor institucionalizada piensan que es el momento de acercarse a esas formas de cocreatividad con menos prejuicios, de interesar en la posibilidad de retroalimentar el proceso autoral y sondear el proceso de recepción activa. Del otro lado, estimulados por los procesos judiciales, los "insurgentes" cabalgan en sentido convergente para dar a sus plataformas viabilidad a largo plazo, abandonando lo menos posible de su fórmula de éxito 2.0. Es tan evidente la relación de los medios sociales con las nuevas formas de creatividad, como que nadie se atreve ya a menospreciar el apoyo popular que reciben por las vías de apropiación que promueven. Con controles de naturaleza predigital, apagones y censuras, mandatos judiciales o leyes apuradas, ¿desandarán los usuarios los caminos aprendidos?

La cultura digital es la cultura de la participación. La nueva tríada estética, narrativa y tecnológica opera a favor de una participación mayor de los ciudadanos, de un proceso de recepción abierto y compartido. Más las instancias de participación promueven la intervención, la adhesión o el acortamiento de distancias, menos incidencia tienen los prescriptores e intermediarios, más las tomas de posición de los ciudadanos se hacen públicas y más se modifica el valor de la obra. Más se desacraliza su rol creativo, más el autor debe esforzarse en desplegar escenas imaginarias que interpelen el lector para que active sus capacidades de intervenir usando las diversas vías de acceso que le propone, y de deconstruir y reconstruir individuada y colectivamente la obra.

Uno de los argumentos que prevaleció durante años para desestimar lo que ocurría afirmaba que la participación era tan ínfima que, si el fenómeno alcanzaba algún día la popularidad, eso no sería pronto. Se fue consolidando la idea de que la mayoría de los usuarios consultan u ojean y que quienes participan representan irrelevantes. La fórmula empleada (1/9/90) indicaba que apenas 1% de la comunidad son activos, 9% contribuyen y 90% solo siguen las actividades de otros. Lo que está ocurriendo es que el dinamismo de los comportamientos sociales en la web, amplificado por los consumos solapados de medios, como Twitter o Facebook con la tv, refutan los principios de

esa ley. Un reciente estudio de la BBC mostró que el cambio de paradigma se acelera. Actualmente, más de tres de cada cuatro usuarios de Internet en Gran Bretaña participa y uno de cada seis lo hace intensivamente[12]. El proceso de acelera a medida que las plataformas son más usadas desde los dispositivos móviles. ¿Qué consecuencias tiene para los paradigmas de transición de la industria?

El valor de la obra es más tributaria de la participación ciudadana que en las culturas anteriores, fruto de un desequilibrio creciente a favor de la acción y en detrimento de la contemplación. La lectura y la comunicación en general se han vuelto atléticas. Son parte del movimiento. Nada de lo que ocurre los inmoviliza. Nada los hace callar. En la cultura digital, la participación social implica un ensanchamiento de la esfera pública en disfavor de lo privado. Está cada vez más claro que derrochamos nuestra privacidad. La principal fuente de información sobre los usuarios son los mismos usuarios[13]. En otros términos, el deseo de privacidad es fuerte, pero la vanidad lo supera[14]. En la misma medida que las inteligencias se vuelven más colectivas, retrocede la privacidad del acto creativo y de la comunicación.

La participación adquiere más significación cuanto más admitimos el valor de su carácter inclusivo. La cultura digital se vuelve virtuosa cuanto más aumenta su capacidad de incorporar y poner en contacto actores sociales con prácticas y comportamientos diferentes, algunos emergentes del mundo digital (*nerds, hackers, gamers, produsers,* entre otros), otros instrumentales intermediarios ligados a las industrias culturales del siglo XX, otros aun, narradores y artistas de prácticas más tradicionales y populares[15]. Lo que está en juego son las normas que regirán esa cohabitación.

A la búsqueda de un nuevo estatuto

Con la aparición de Internet y, más aún desde que se popularizó, se generalizó la idea de que habíamos encontrado el futuro. Se instaló con fuerza como paradigma y connotó el espíritu de la época disimulando su provisionalidad. No era para menos. Creaba puentes comunicacionales a un costo irrisorio donde jamás había habido. Derribaba fronteras y aniquilaba distancias. Desterritorializaba todo lo virtualmente posible. Desestructuraba los métodos de producción y allanaba el camino a la horizontalidad y la colaboración. Protagonizaba la integración de los sistemas económicos y financieros subsidiando la globalización. Buscaba, consensuadamente o no, la mayoría de las veces adoptando la segunda vía, promover un acceso más democrático al conocimiento. Liberaba las tensiones que regulaban a favor de pocos la economía de la información y daba espacio a todas las voces. Generaba la expectativa de que cada actor social era susceptible de convertirse más temprano que tarde en un nodo equipotencial de una red global. Todo con elevada eficiencia y una disposición hacia la libertad que ningún otro sistema simbólico ofrecía. En el apuramiento, se la asimiló como el paradigma de destino, al mismo tiempo que se la institucionalizaba como valor fundante de una era de libertades sin límites.

---

12. Goodier, Holly. *The participation choice.* BBC-Future Media. 4 de mayo de 2012.
13. Declaraciones de Anil Dash, director de Expert Labs. Consultado en http://expertlabs.org/2010/02/in-support-of-grand-challenges.html el 18 de abril de 2012.
14. Declaración de Nicholas Carr. Consultado en http://www.roughtype.com/archives/2011/09/facebooks_busin.php el 26 de septiembre de 2011.
15. Ministerio de Cultura. Conceito de Cultura Digital. Brasilia. Consultado en http://culturadigital.br/o-programa/conceito-de-cultura-digital/ el 10 de abril de 2011. Traducción del autor.

Existen varios indicios de que la situación está cambiando y que estamos ingresando en otra etapa. Hemos visto, por ejemplo, cómo con la desagregación de la crisis global en crisis locales, Internet y más precisamente los medios sociales, digitales y en línea, todos de naturaleza global, abandonaron la marginalidad y fueron determinantes en ciertos conflictos al convertirse en el único medio capaz de perforar los conos del silencio autocrático. Internet es el componente vertebrador de una nueva mediocracia de incidencia global. Desde una perspectiva política, se ensayan formas de gobernanza sobre lo que hasta ahora tuvo una autarquía casi plena. ¿Está mutando su estatuto político?

Existen factores económicos y sociales que estimulan un recambio urgente hacia las tecnologías, contenidos y servicios de la ubicuidad. Accesibles desde cualquier lugar, contexto y dispositivo, las aplicaciones desplazan la *web*. Los formatos y géneros tienden a alinearse automáticamente con los dispositivos a medida que el usuario se traslada entre pantallas. Si todo va a la nube, no puede sino revitalizarse el debate en torno de la neutralidad de la red estimulado por quienes gestionan la circulación de los bits. El conflicto escala a nivel de una guerra de muchos. Mientras que el acceso universal a Internet es considerado casi un derecho social por una mayoría de la población, empiezan a surgir entredichos sobre las prácticas sociales vinculadas con la red, ya sea por el acceso gratuito a la información, el uso de plataformas sociales en el trabajo o de dispositivos móviles en el aula. Se tensa la relación entre derechos, participación y privacidad. ¿Está cambiando el estatuto social de Internet?

Si bien el término no es intercambiable con Cultura Digital, es evidente que no estaríamos hablando de ella si Internet no existiera. La tríada estética-narrativa-tecnológica que caracteriza la etapa actual estimula la recepción activa, otorga preeminencia a la "cocreatividad" e interpela los modelos de legitimación por su ineficacia para enriquecerse con las nuevas formas de producción y distribución de conocimiento. A todo intercambio "gratuito" corresponde una cesión de privacidad. A todo remixado, una cesión o apropiación de derechos. Las controversias aumentan y los juicios se decantan en sentencias interesadamente magnificadas. El factor joven, estigmatizado, es cada vez más relevante entre los motores de la mutación. Creatividad, innovación y *hackeractivismo* mantienen una relación difícil de descifrar. El código abierto es la fuente inspiradora de innovaciones y nuevos negocios. La mayoría de los actores de la economía tradicional de bienes simbólicos pugna en favor de una corrección, de que Internet "modere" las prácticas. Las tensiones en el sistema cultural-mediático se han hecho insostenibles. La cultura digital está profundamente intervenida por las formas que Internet adopta para regular la relación entre los actores sociales. Es mucho más tributaria de Internet de lo que lo fue la cultura predigital de los medios de la posguerra. ¿Está cambiando el estatuto cultural de Internet?

En ese contexto, emergen múltiples interrogantes acerca de las disposiciones técnicas, jurídicas y políticas que se adoptarán sobre los hábitos culturales para los cuales Internet es una condición casi obligada. En otros términos, la forma de regular la relación entre los diferentes actores sociales en Internet tendrá implicancias en la configuración de la Cultura Digital, en la diversidad de formas de producir e intercambiar conocimiento. En Internet, los usuarios se han sentido libres, más cooperantes y cocreativos que nunca antes. Nuestra libertad se ha vuelto deudora de Internet y viceversa. Sin embargo, dominadas por una visión economicista, la diversidad y la pluralidad

de voces estaría hoy menos asegurada que ayer y, tal vez, más que mañana. Quien aparece después de la segunda página en el buscador, no existe.

¿Está Internet en crisis? ¿Qué disposiciones pueden adoptarse para que su metamorfosis no resulte en una modificación inapropiada de las condiciones de libertad? Así como ayer se inmiscuyó en los comportamientos sociales provocando una profunda transformación, ¿la crisis global, social, económica y política, puede apurar una transición no deseada hacia otra Internet? Admitir la ambivalencia que la caracterizó siempre nos permite tomar conciencia de lo que es posible exigirle y de actuar de manera responsable reconociendo los riesgos, como el efecto devastador de la concentración sobre la libertad, la pérdida de privacidad en las gratiferías, la significación de una discriminación entre nodos y entre contenidos, y la presión de los gobiernos para encontrar las llaves de paso. ¿Cuál es el estatuto deseable? Asistimos a una reconfiguración del entramado tecnológico, social, cultural y económico sobre el que se fundó y desarrolló. La Internet que conocemos puede no parecerse a la que vendrá. Si hay algo urgente, es atizar un debate superador acerca de la mejor combinación posible entre regulación y autorregulación, reconociendo lo que a cada una de ellas se le puede exigir a favor de un ejercicio responsable de la libertad en la producción, distribución y acceso al conocimiento.